

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
CONSULTORIO
Las mejores dudas sobre
Pokémon Esmeralda
Nº 68
Por los expertos de Nintendo Acción
[2ª]
ENTREGA
¡¡LA GUÍA DEFINITIVA!!
POKéMON ESMERALDA
• Mapas de cada nivel • Trucos para los líderes
• Paso a paso descubrimos todos los secretos
¡Alucina con los trucos más chulos para Pokémon!




# PokémON



## QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON


■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Augusto Varela, Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz
■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
■ **Suscripciones** Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-36689-1992

## ¡¡VAMOS A CELEBRARLO A LO GRANDE, CHICOS!!

# ¡Pokémon cumple 10 años de éxitos y alegrías!

**¡Felicidades, Pokémon! Acaban de cumplirse diez años desde que el primer juego Pokémon (las ediciones Roja y Azul) viera la luz en Japón. ¡Esto hay que celebrarlo!**

Pokémon cumple 10 años. Y no queríamos dejar pasar una cita tan importante como ésta. Así que, lo primero es felicitar a **Nintendo,** a **The Pokémon Company,** a los chicos de **Game Freak,** al profe Oak, a Jimmy... no, a ese no. En fin, a todos los que están haciendo posible este fenómeno. Desde el primer cartucho Pokémon para Game Boy, que fueron las ediciones Roja y Azul, hasta el ultimísimo, que es Esmeralda, **cada nuevo juego Pokémon ha batido los records de ventas del anterior.** Se han convertido en un fenómeno que arrasa en todo el mundo, y que seguro continuará dándonos alegrías en las consolas de Nintendo.

### Una historia de éxitos

Y también queremos anunciaros que, en el próximo número de Revista Pokémon, encontraréis **un reportaje especial de este décimo aniversario.** Ya lo estamos preparando y que os va a dejar sin habla. Con datos, anécdotas, tops, curiosidades... ¡será el mejor regalo que podríamos hacerles a nuestras criaturas favoritas!

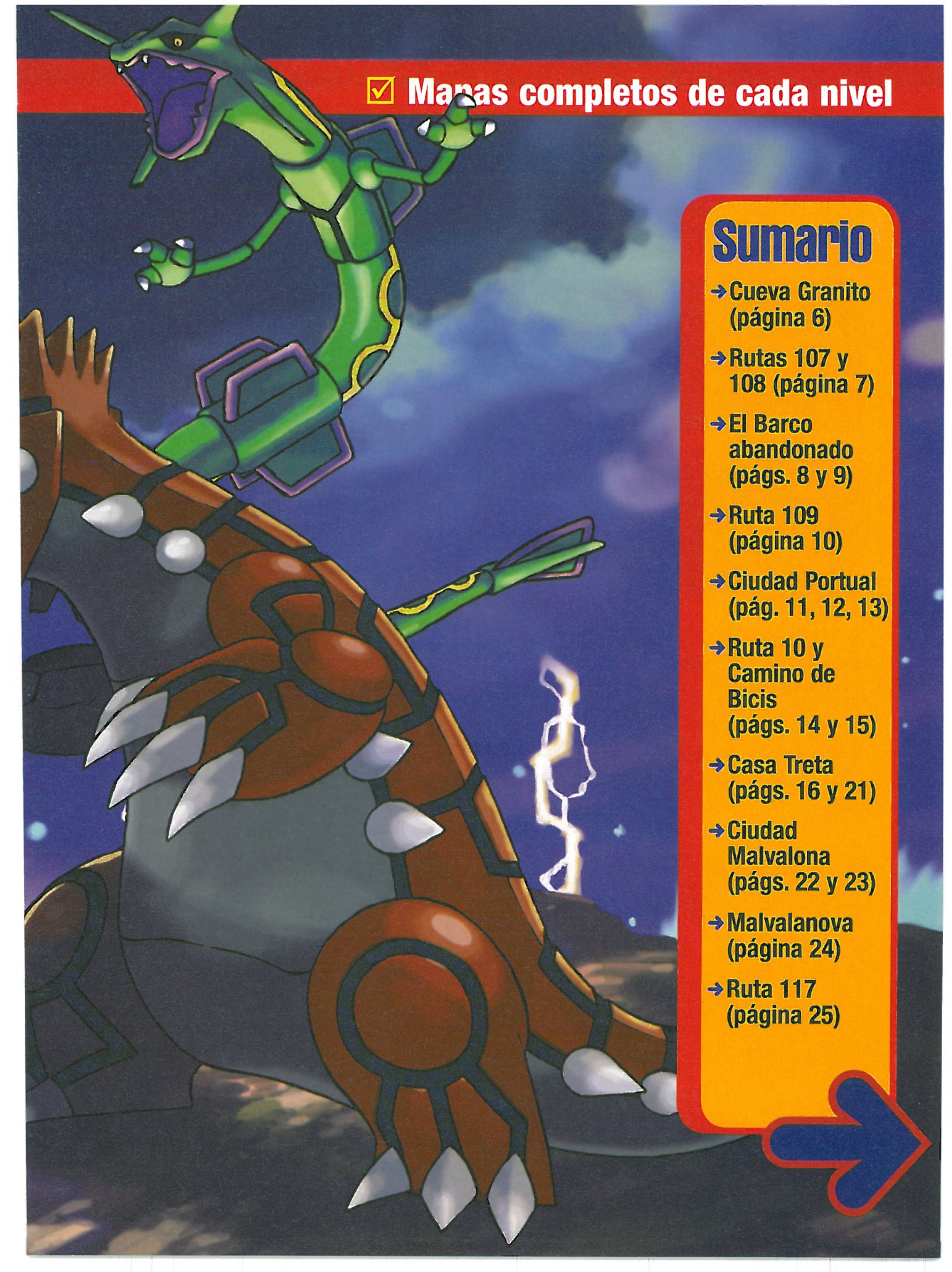


[2ª] ENTREGA

☑ Estrategias y trucos para ser un maestro

# Guía de Maestros Pokémon Esmeralda

Desde la Cueva Granito a la Ruta 117, vamos a llevarte por un excitante viaje que tendrá paradas en Ciudad Portual, en las playas de la Ruta 119 y en los laberintos de la Casa Treta. Seguiremos descubriendo, paso a paso, las claves para convertirte en el mejor entrenador Pokémon.


☑ Mapas completos de cada nivel
Sumario
→Cueva Granito (página 6)
→Rutas 107 y 108 (página 7)
→El Barco abandonado (págs. 8 y 9)
→Ruta 109 (página 10)
→Ciudad Portual (pág. 11, 12, 13)
→Ruta 10 y Camino de Bicis (págs. 14 y 15)
→Casa Treta (págs. 16 y 21)
→Ciudad Malvalona (págs. 22 y 23)
→Malvalanova (página 24)
→Ruta 117 (página 25)

# CUEVA GRANITO

**La Cueva Granito tiene muchos secretos y algunos Pokémon que son exclusivos de esta zona. Aquí también te harás con tu primera MO.**

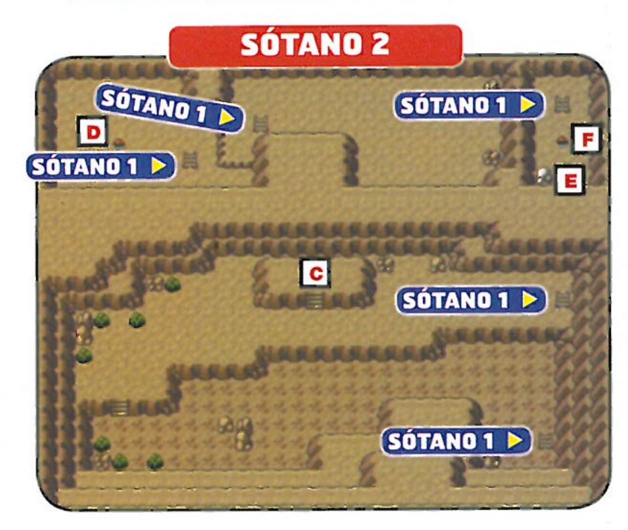



SALA 1
2

BAJO SALA 2

BAJO SALA 1



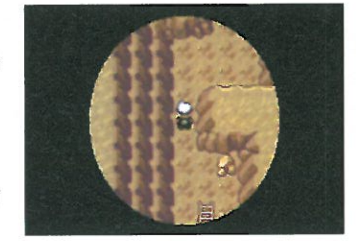






## 1. ILUMINA TU CAMINO

Objeto conseguido: **MO05 (DESTELLO)**

Algunas zonas de la Cueva Granito están muy oscuras y son peligrosas si las exploras sin luz. Para que la ilumines, **el montañero de la entrada te dará la MO Destello.** No olvides que para usarla necesitarás tener en tu poder la Medalla Puño.



## 2. UNA CARTA PARA MÁXIMO

Objeto conseguido: **MT47 (ALA DE ACERO)**

Máximo es un chaval al que le gusta coleccionar rocas, por eso anda explorando el interior de la Cueva Granito. Cuando hables con él, **entrégale la carta que te dio el Sr. Peñas** y en agradecimiento recibirás la MT47 o Ala de acero.




## ¡CONSÍGUELOS!

| | |
|---|---|
| A. CUERDA HUÍDA. | D. REPELENTE. |
| B. POKé BALL. | E. PIEDRA ETERNA. |
| C. PIEDRA ETERNA. | F. CARAMELO RARO. |

## ¡Hazte con todos!

| | |
|---|---|
| **ABRA** | **ARON** |
| Algunos | Muchos |
| **GEODUDE** | **MAKUHITA** |
| Algunos | Muchos |
| **NOSEPASS** | **SABLEYE** |
| Algunos (Golpe Roca en el Sótano 2) | Algunos |
| **ZUBAT** | |
| **Muchos** (Cueva Cambiante) | |

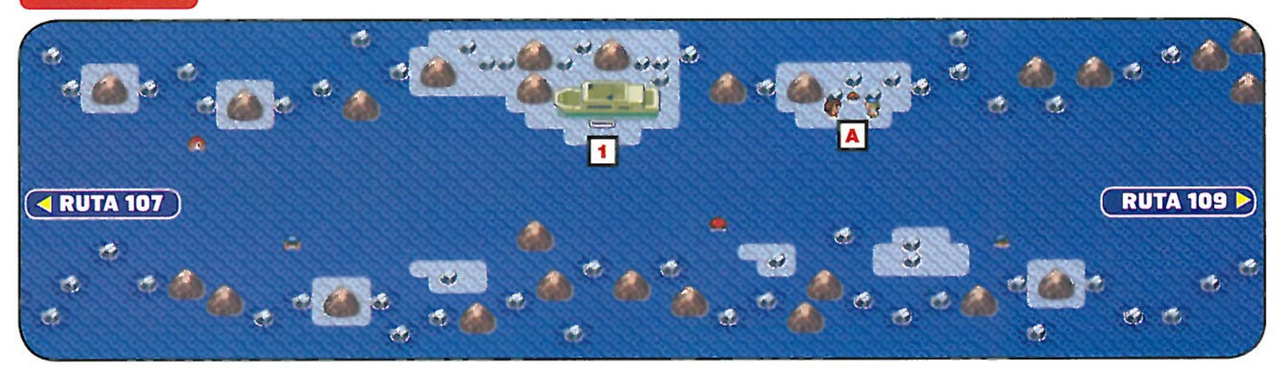
# RUTAS 107 Y 108

**Son dos rutas oceánicas que llevan hasta la playa de Ciudad Portual. La primera vez que pases por aquí lo harás en el barco del Sr. Arenque, pero más tarde, cuando tengas la MO SURF en tu poder, podrás recorrerlas a lomos de un Pokémon. Toma buena nota, hay mucho que ver.**

## RUTA 107

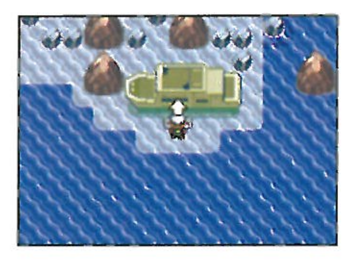



## RUTA 108




## 1. EL BARCO DEL TESORO

Cuando tengas MO Surf y la Medalla de Ciudad Petalia, podrás navegar por la Ruta 108 y llegar hasta el **barco abandonado.** Este barco guarda algunos tesoros, pero no olvides que para explorarlo completamente necesitarás la **MO Buceo.**



### Más tarde

Cuando consigas la **Supercaña en Ciudad Algaria,** úsala en estas rutas para pescar a Wailmer. En el **nivel 40, Wailmer evoluciona a Wailord,** un Pokémon que te hará falta en la **Cámara Sellada.**

## ¡Hazte con todos!

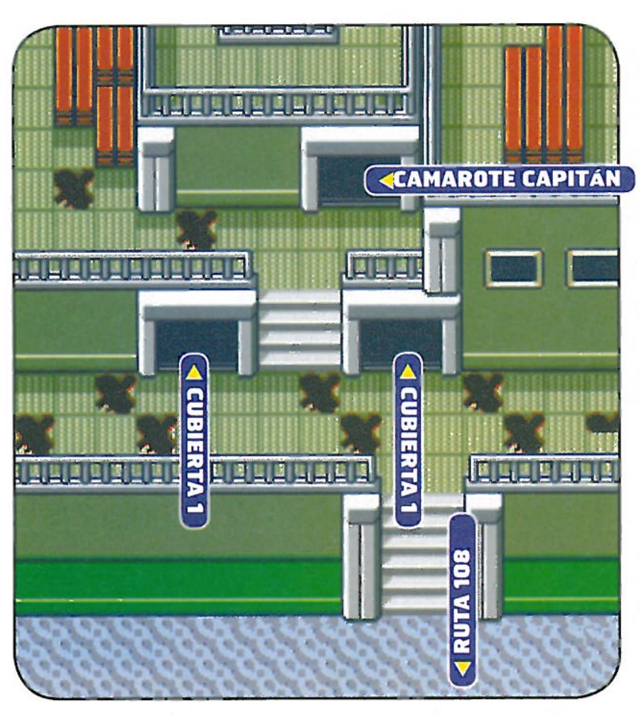
| | |
|---|---|
| **MAGIKARP** | **PELIPPER** |
| • **Muchos** (Caña Buena y Super Caña) | • **Pocos** |
| **TENTACOOL** | **WAILMER** |
| • **Muchos** | • **Algunos** (Caña Buena)<br>**Muchos** (Super Caña) |
| **WINGULL** | |
| • **Muchos** | |

## ¡CONSÍGUELOS!

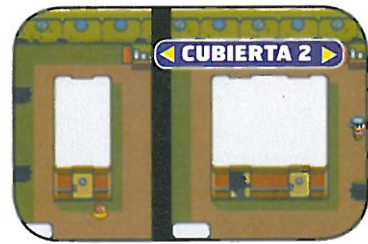
A. TR. ESTRELLA

# EL BARCO ABANDONADO

**Nadie recuerda cuándo naufragó el misterioso barco de la Ruta 108. Tu misión será explorarlo para encontrar los tesoros que oculta, especialmente el Escáner que anda buscando la mala gente del Cap. Babor. No olvides tampoco la MT Rayo Hielo, te vendrá muy bien más adelante.**




**CUBIERTA 1**










**BARCO ENTRADA**

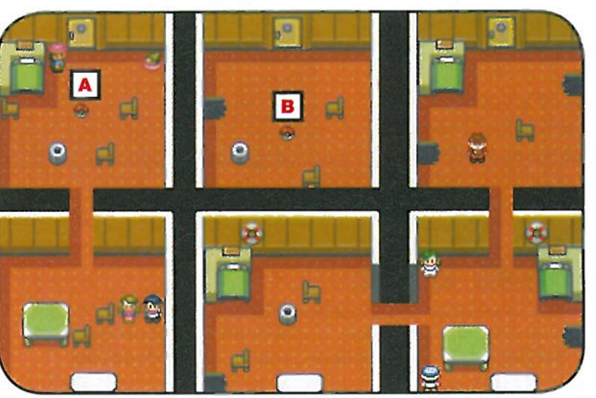
**CAMAROTE CAPITÁN**




**CUBIERTA 2**




**CAMAROTES CUBIERTA 2**



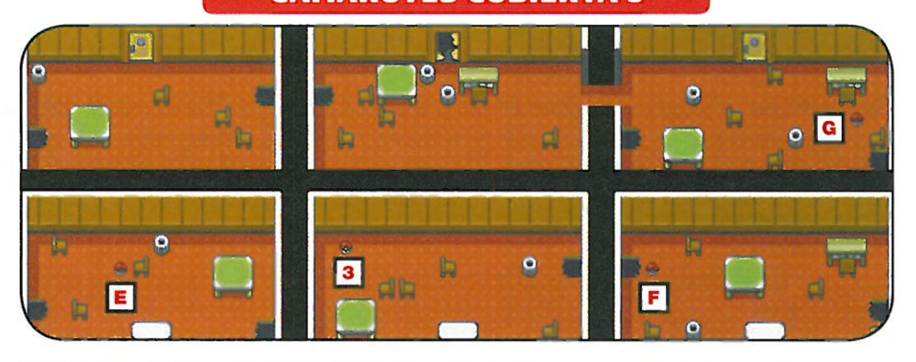



**SLAKING**
Este Pokémon de tipo Normal es una verdadera bestia. Para conseguirlo, antes tendrás que entrenar a alguno de los Slakoth que hay en Bosque Petalia.

## CUBIERTA 3




## CAMAROTES CUBIERTA 3




## CORREDOR SUMERGIDO SALA 1

PASILLO SUM-SALA 2

CUBIERTA 2

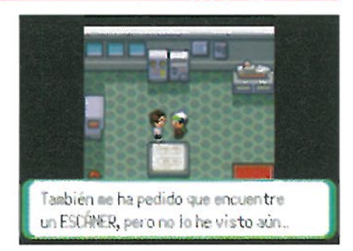
## SALA 2




# 1. EXPLORANDO EL BARCO

Objetos conseguidos: LL. ALMACÉN Y MT13 (RAYO HIELO).

En el camarote del capitán te encontrarás con uno de los chicos que ha enviado el Cap. Babor para encontrar un Escáner. Recoge aquí la LL. Almacén, ve a la **Cubierta 2 y abre el camarote** que hay más a la derecha para recoger la **MT 13.**




# 2. BUCEANDO POR EL BARCO

Para llegar hasta la **Cubierta 3,** tienes que bucear a lo largo de un pasillo sumergido. Para llegar hasta él necesitas utilizar la **MO Buceo en la piscina** que hay en el camarote que está marcado con un 2 en el mapa. Más claro, imposible.




## ¡CONSÍGUELOS!

| | |
|---|---|
| A. REVIVIR | E. MT18 (DANZA LLUVIA) |
| B. CARTA PUERTO | F. PIEDRA AGUA |
| C. BUCEO BALL | G. LUJO BALL |
| D. CUERDA HUÍDA | |

# 3. LAS LLAVES DE LAS CABINAS

Objeto conseguido: ESCÁNER

En la Cubierta 3 verás seis camarotes. **El Escáner está en el camarote con el letrero Cabina 2.** Para entrar en él, fíjate en los objetos que relucen en el suelo de los camarotes y verás como encuentras enseguida la llave que lo abre.






# RUTA 109

**Disfrutar de la playa mientras entrenas a tu equipo puede ser una auténtica gozada. Puede que ese sea el motivo por el que en esta ruta verás a tantos entrenadores jugando por la arena. Recuerda volver por aquí cuando tengas Surf, y haz una visita a la gente que habita en las islas del sur.**

**RUTA 109**




## 1. LA CASA DE LA PLAYA

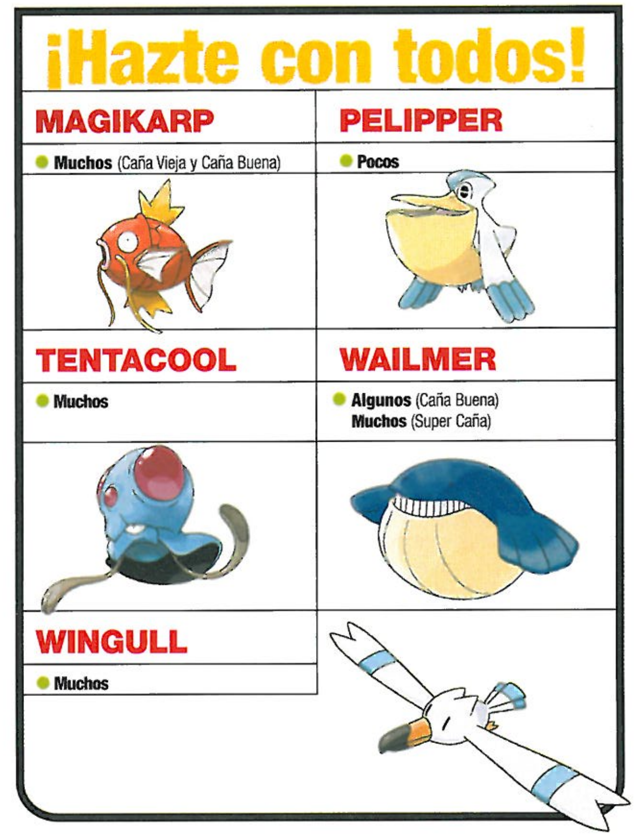
Objetos conseguidos: **SEIS BOTELLAS DE REFRESCO.**

En la Casa de la Playa encontrarás al **SR. Marino,** un personaje que te regalará **seis botellas de Refresco** cuando derrotes a los tres entrenadores que pululan dentro de la casa. Fíjate que cuando quieras, puedes comprar más botellas.




## ¡CONSÍGUELOS!

| A. ARENA FINA. | B. MÁS PP. |
|---|---|




## POKéTRUCO

**Los refrescos que venden en la Casa de la Playa son una estupenda alternativa a las Pociones.** Porque cuestan igual pero restauran más PS. Más adelante, en la azotea del Centro Comercial de Ciudad Calagua, podrás comprar Limonada. Cuesta un poco más que una Poción, pero compensa, porque restaura 80 PS.

# CIUDAD PORTUAL

**Ciudad Portual es una de los ciudades más bulliciosas de Hoenn. En su puerto no paran de llegar barcos con mercancías para las tiendas y encima puedes darte una vuelta por el estupendo Museo Oceánico, fundado por el CAP. Babor, que siempre anda lleno de turistas. Más adelante, cuando seas el Campeón, en el puerto podrás subir a bordo del S.S. MAREA.**

**CIUDAD PORTUAL**




## 1. BUSCANDO AL CAP. BABOR

Hemos llegado a Ciudad Portual, así que es hora de cumplir el encargo que te hizo el Sr. Peñas y **entregar las Piezas Devon al CAP. Babor.** Entra en los Astilleros Babor y pregunta a Muéllez por el paradero del capitán. Te lo dirá al instante.




## 2. ENTREGANDO LAS PIEZAS

Objeto conseguido: MT 46 (LADRÓN)

Tras hablar con Muéllez, verás que la **entrada al Museo Oceánico ya no está bloqueada** por el Equipo Aqua. Paga la entrada y habla con los miembros del Equipo Aqua que andan por la planta baja, así conseguirás la **MT46.**




## 3. SE LLAMA TRETO

Tras entregar las Piezas Devon, a la salida del Museo Oceánico encontrarás al misterioso hombre de las gafas de sol. Te dirá, si no te lo ha dicho antes, que su nombre es **Treto y a continuación se registrará en tu Pokénav.**




## 4. TIENDA DE BATALLA

Objetos conseguidos: MT41 (TORMENTO) Y CURA TOTAL

Habla con el marinero que hay a la izquierda del mostrador y obtendrás la MT41. También podrás competir en el **desafío del Torneo de Combates con Trueque.** Acéptalo, derrota a tres entrenadores y recibirás Cura Total nada menos.



## 5. CLUB DE FANS POKéMON

Objetos conseguidos: CAMP. ALIVIO, PAÑUELO ROJO, PAÑUELO AZUL, PAÑUELO VERDE, PAÑUELO ROSA Y PAÑUELO AMARILLO

La señora que hay junto al cuadro se encarga de evaluar la **felicidad de tu primer Pokémon.** Si es muy feliz, te dará una Camp. Alivio. Habla con el Presidente del club y recibirás unos pañuelos muy chulos de colores.




## 6. LA TIENDA SECRETA

Cuando en la Ruta 111 consigas la **MT43 (Daño Secreto)**, podrás volver al mercadillo de Ciudad Portual y verás que ha aparecido un puesto que vende **adornos para tu Base Secreta.** Cómprate algunos y verás lo bien que te quedan.




**LISTA DE PRECIOS**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Ladrillo Rojo | 500 | Ladr. Amarillo | 500 | Globo Azul | 500 |
| Tapete Nota Re | 500 | Tapete Nota Fa | 500 | Tapete Nota La | 500 |
| Ladrillo Azul | 500 | Globo Rojo | 500 | Globo Amarillo | 500 |
| Tapete Nota Mi | 500 | Tap. Nota Sol | 500 | Tapete Nota Si | 500 |

## 7. HAZTE TUS MEDICINAS

Objeto conseguido: BOTE POLVOS

La señora de este tenderete te dirá que puede hacer medicinas para ti si le traes polvo de bayas. Para extraerlo te dará el Bote Polvos y te dirá que **utilices el Machacabayas** que han instalado en la **Zona Directa** de los Centros Pokémon.




**Polvo Bayas**

| Premio | Cantidad Polvo Bayas | Premio | Cantidad Polvo Bayas |
|---|---|---|---|
| Calcio | 1000 | Hierro | 1000 |
| Carburante | 1000 | Más PP | 1000 |
| Polvoenergía | 50 | Proteína | 1000 |
| Raíz Energía | 80 | Hierba Rev. | 300 |
| Pol. Curación | 50 | Zinc | 1000 |
| Más PS | 1000 | | |

## 8. LAS REBAJAS DE CURRO

En esta tienda, Curro vende los productos que todo Pokémon debería **tomar para potenciar todas sus estadísticas.** Por ejemplo, si alimentas a un Pokémon con Carburante, su velocidad subirá. Una pena que los productos sean tan caros.




**LISTA DE PRECIOS**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Proteína | 9800 | Calcio | 9800 |
| Zinc | 9800 | Carburante | 9800 |
| Hierro | 9800 | Más PS | 9800 |

### Más tarde

Cuando te conviertas en el Campeón de la Liga Pokémon, **Curro tendrá días de rebajas en los que venderá los objetos de su tienda a mitad de precio.** Para enterarte de cuándo son esos días tendrás que mirar la tele de vez en cuando.

**A la mujer de Curro le gustan los Pokémon fuertes y bien entrenados.** Si le enseñas un Pokémon que haya peleado en cientos de batallas, premiará tu esfuerzo y dedicación con una Cinta.

## 9. LA TIENDA DE MUÑECAS

¿Te gustan los muñecos Pokémon? Pues si es así, aquí encontrarás unos muy chulos que te permitirán dar un **toque muy especial a tu habitación** o a tu Base Secreta. Como no son muy caros, **cómpratelos todos y elige el más mono.**




**LISTA DE PRECIOS**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Muñeco Azurill | 3000 | Muñeco Marill | 3000 |
| Muñeco Skitty | 3000 | | |

## 10. OTRA TIENDA SECRETA

Cuando en la Ruta 111 consigas la MT43 (Daño Secreto), en la tienda que hay a la derecha de la de Curro aparecerá un vendedor que te ofrecerá **dos MTs muy interesantes.** Una se llama **Poder Oculto y la otra Daño Secreto.**



| LISTA DE PRECIOS | |
|---|---|
| PMT 10 (Poder Oculto) ... 3000 | MT43 (Daño Secreto) .....3000 |

## 11. PROBLEMAS EN EL PUERTO

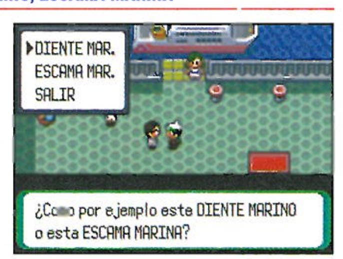
Después de combatir contra el Equipo Magma en su Guarida del Desfiladero, tendrás que volver corriendo a Ciudad Portual para intentar **detener los planes del Equipo Aqua de robar el submarino** explorador del Cap. Babor. ¡Ya mismo!




## 12. EVOLUCIÓN DE CLAMPERL

Objetos conseguidos: **DIENTE MARINO, ESCAMA MARINA**

Cuando recuperes **el Escáner** que hay en el Barco Abandonado de la Ruta 108, vuelve a Ciudad Portual, **ve al Puerto y entrégaselo al CAP. Babor.** A cambio te ofrecerá un Diente mar. o una Escama mar.. Elige el que más te guste de los dos.




**El CAP. Babor te da a elegir entre estos objetos**

| Objeto | Descripción |
|---|---|
| Diente Marino | Dobla el AT. Especial de Clamperl. Si lo intercambias llevando este objeto, evolucionará a Huntail. |
| Escama Marina | Dobla la DEF. Especial de Clamperl. Si lo intercambias llevando este objeto, evolucionará a Gorebyss. |

## 13. VIAJANDO EN EL S.S. MAREA

Cuando seas el Campeón de la Liga Pokémon, papá te dará un Ticket de parte del Sr. Arenque para que viajes en el S.S. Marea. Ahora podrás hacer un **bonito crucero desde Ciudad Portual hasta Calagua o al Frente de Batalla.**





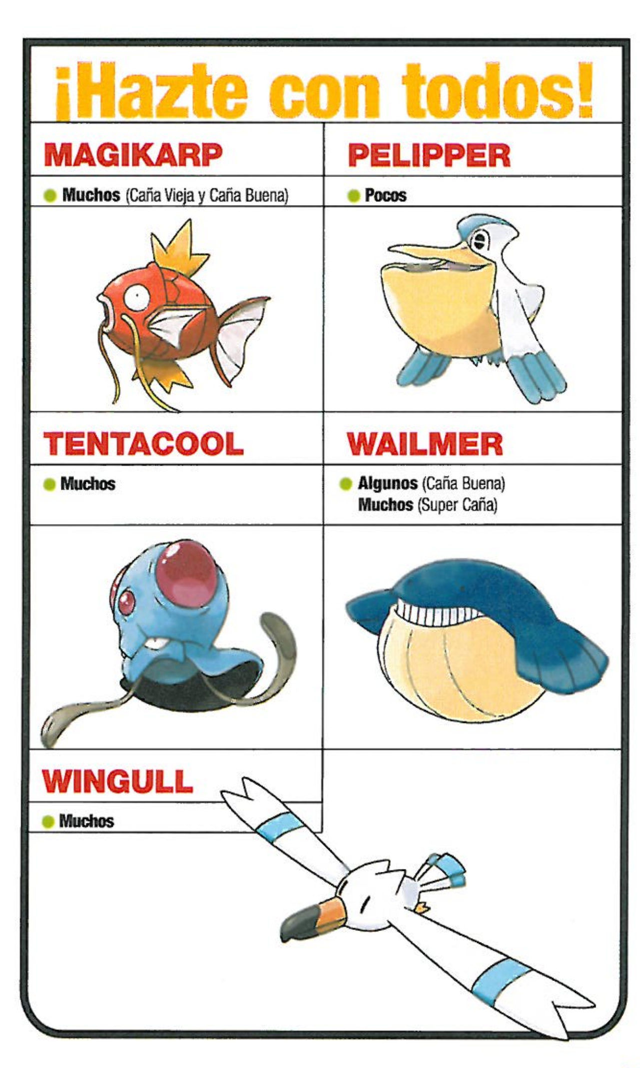


## 14. LA TIENDA DE SIEMPRE

Muy bien, el **mercadillo de Ciudad Portual** tiene artículos la mar de interesantes, pero no olvides que hay muchos otros que sólo venden en las Tiendas Pokémon. Fíjate en la **Carta Puerto** que venden aquí y compra una, la necesitarás.



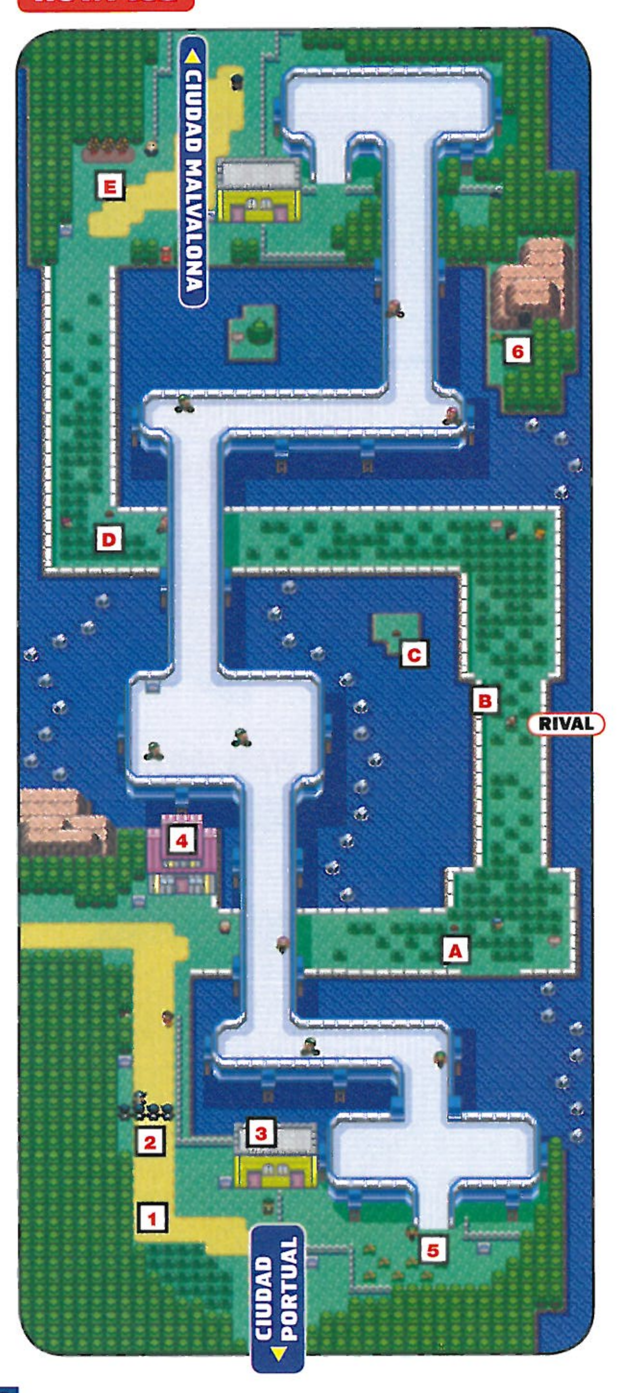

| LISTA DE PRECIOS | |
|---|---|
| Poké Ball ............... 200 | Repelente ............... 350 |
| Antiparaliz ............. 200 | Superpoción ........... 700 |
| Superball ................ 600 | Carta Puerto ........... 50 |
| Cuerda Huida .......... 550 | Antídoto .................. 100 |
| Poción .................... 300 | |



# RUTA 110 Y EL CAMINO DE BICIS

**La Ruta 110 es una ruta realmente divertida, que está llena de nuevos Pokémon que capturar y de montones de ciclistas con ganas de juerga Pokémon. Lo malo es que para enseñarles cómo te las gastas, necesitarás ir a Ciudad Malvalona y hacerte con una bici. ¡Serás como Induráin!**

RUTA 109




## 1. REGISTRA A ABEDUL

Cuando derrotes a los soldados del Equipo Aqua en el Museo Oceánico, podrás adentrarte en la Ruta 110 y encontrarte con el **Prof. Abedul.** Esta vez el profe **se registrará en tu Pokénav,** así podrás llamarle para que evalúe tu Pokédex.




## 2. BARRERA DE MALOS

Algunos miembros del Equipo Aqua han formado una barrera para **controlar el acceso a la Ruta 110.** Cuando venzas a los miembros del equipo que hay en el Museo Oceánico de Ciudad Portual, el grupito de malvados se pirará.




## 3. CAMINO DE BICIS

En la Ruta 110 hay un Camino de Bicis lleno entrenadores, pero para poder entrar y luchar contra ellos necesitas la **Bici Carrera o la Bici Acrobática.** Para conseguirlas, acércate a **Ciudad Malvalona.**




## 4. LA CASA TRETA

El **Maestro Treta es uno de los mayores misterios de Hoenn.** Le encanta perder horas y horas construyendo intrincados laberintos en su propia casa. Si aceptas sus desafíos y los resuelves, ganarás objetos que te vendrán muy bien.



## 5. CARRERA DE BICIS

Monta en la Bici Carrera en Ciudad Malvalona y **ve hasta Ciudad Portual usando el Camino de Bicis.** Cuando llegues al final de la pista, un chaval te informará del número de colisiones y del tiempo que has empleado en recorrer todo el camino.




## 6. ENTRADA A MALVALANOVA

Tras conseguir la MO03 (Surf) y la medalla de Ciudad Petalia, ve a **Ciudad Malvalona, habla con Erico** (estará en la calle de la ciudad) y recibirás la **LL. Sótano.** Con ella podrás acceder a Malvalanova y apagar su generador.



## Batalla contra el Rival

| TU POKéMON | POKéMON DEL RIVAL |
|---|---|
| Treecko | Combusken (nv 20, tipo Fuego-Lucha)<br>Lombre (nv 18, tipo Agua-Planta)<br>Wingull (nv 18, tipo Agua-Volador) |
| Torchic | Marshtomp (nv 20, tipo Agua-Tierra)<br>Lombre (nv 18, tipo Agua-Planta)<br>Slugma (nv 18, tipo Fuego) |
| Mudkip | Grovyle (nv 20, tipo Planta)<br>Wingull (nv 18, tipo Agua-Volador)<br>Slugma (nv 18, tipo Fuego) |

Si has entrenado correctamente a tu equipo, tus Pokémon deben tener niveles muy similares a los del rival. En caso de que no sea así, te tocará entrenarlos más o no recibirás el preciado Buscaobjetos del rival.




### ¡CONSÍGUELOS!

| | |
|---|---|
| A. DIRECTO | D. ELIXIR |
| B. BUSCAOBJETOS. | E. BAYAS LATANO |
| C. CARAMELO RARO. | |

## ¡Hazte con todos!

| | |
|---|---|
| **ELECTRIKE** | **GULPIN** |
| Algunos | Algunos |
| **MINUN** | **ODDISH** |
| Algunos | Algunos |
| **PELIPPER** | **PLUSLE** |
| Pocos | Pocos |
| **POOCHYENA** | **TENTACOOL** |
| Algunos | Algunos (Bosque Petalia) |
| **WAILMER** | **WINGULL** |
| Algunos (Caña Buena)<br>Muchos (Super Caña) | Muchos |

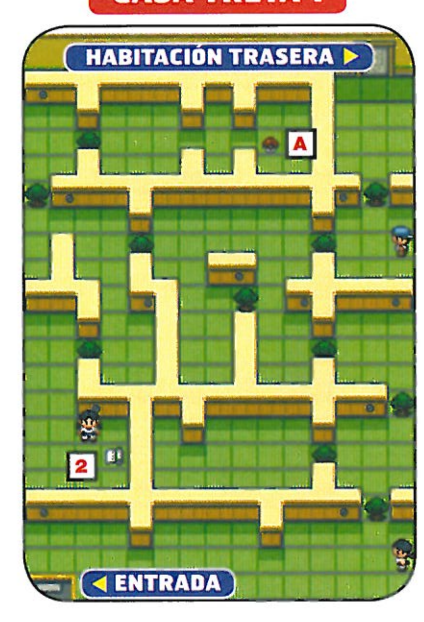
# CASA TRETA

El Maestro Treta es el mejor diseñador de laberintos que existe en todo el universo Hoenn. Cada vez que ganes una medalla date una vuelta por su casa, resuelve uno de sus complicados laberintos y conseguirás premios como un Carmelo Raro o una Tienda Azul. ¡Mucha suerte!

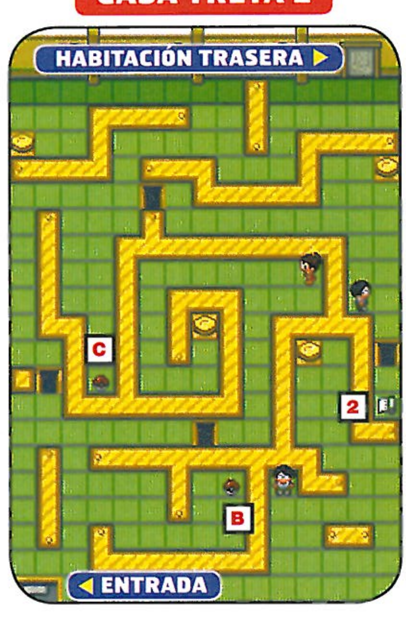
ENTRADA



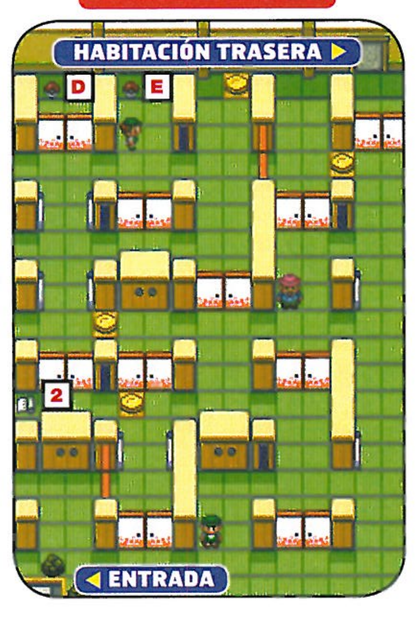

CASA TRETA 1



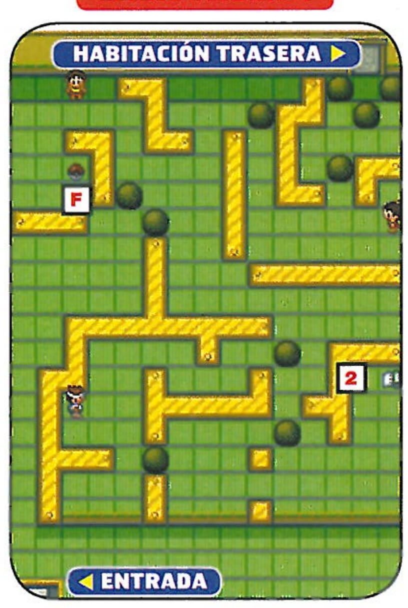

CASA TRETA 2



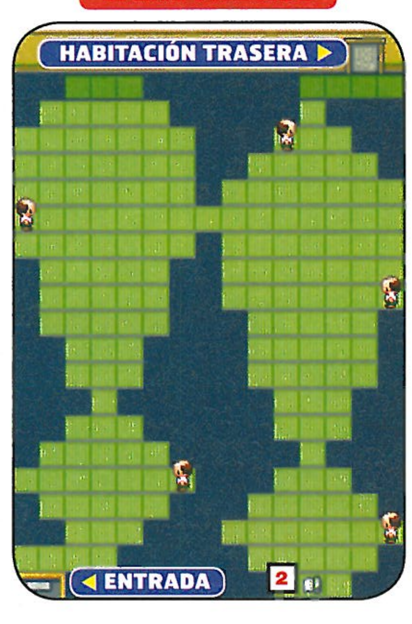

CASA TRETA 3



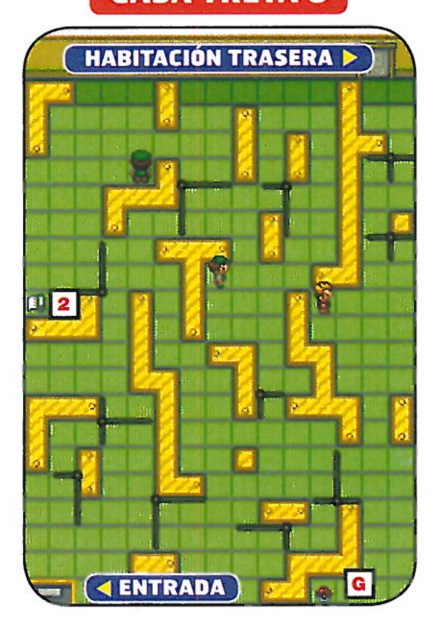

CASA TRETA 4




CASA TRETA 5




CASA TRETA 6



68

# POKéMON™

## EDICIÓN ESMERALDA

## NINETALES

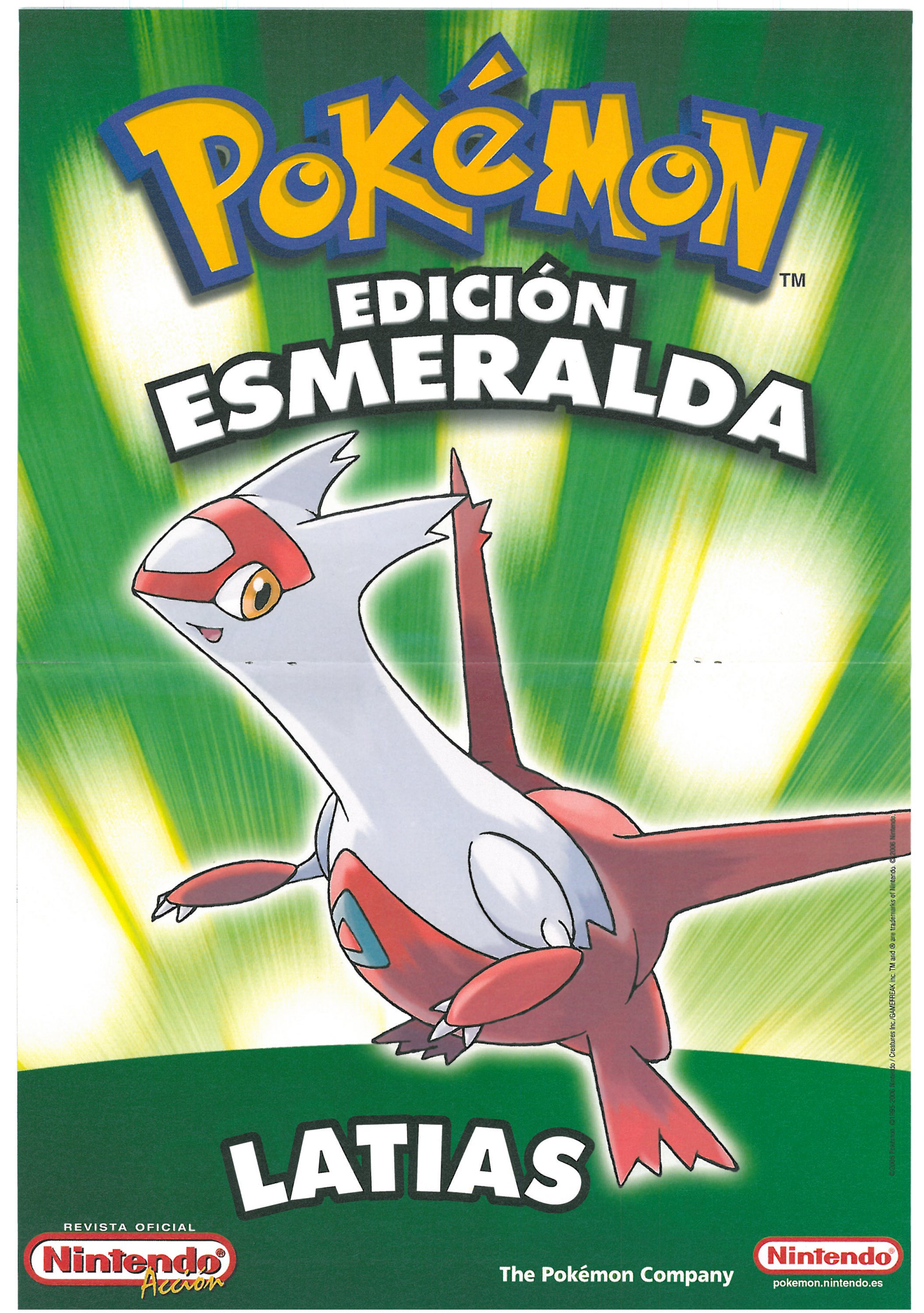
REVISTA OFICIAL



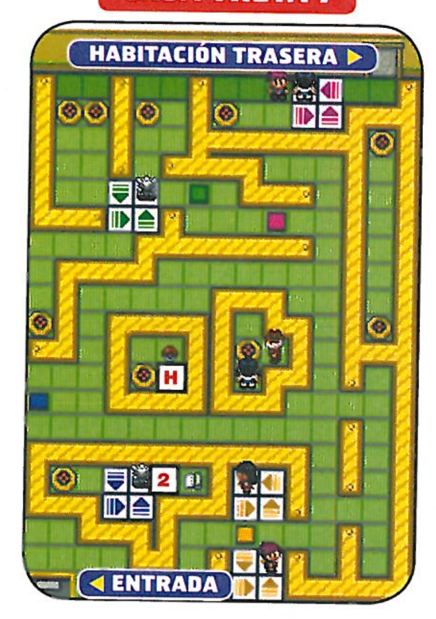

The Pokémon Company

Nintendo®

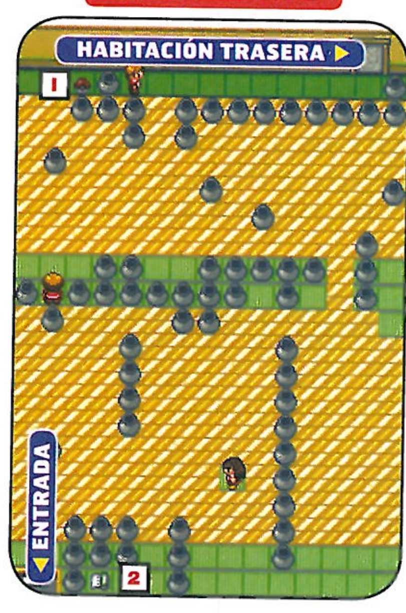
pokemon.nintendo.es


POKÉMON™
EDICIÓN ESMERALDA
LATIAS
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
The Pokémon Company
Nintendo
pokemon.nintendo.es

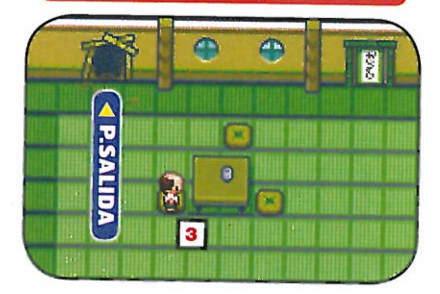
## CASA TRETA 7



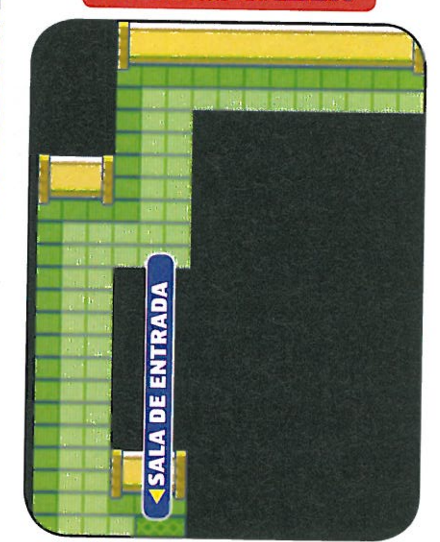

## CASA TRETA 8




## HABITACIÓN TRASERA




## PASILLO SALIDA




# 1. UN DESTELLO SOSPECHOSO

Cada vez que el Maestro Treta termina un laberinto, tiene la costumbre de **esconderse en la sala de entrada y observar a todos los que entran a buscarle.** Si ves un destello, ahí estará y si no lo ves, búscale por toda la sala.



# 2. EL PERGAMINO

Cada vez que te enfrentes a uno de los laberintos del Maestro Treta, tendrás que **buscar un pergamino con un código secreto.** Con este código podrás abrir la puerta de salida, aunque hasta llegar a ella puede que tengas que combatir.




# 3. ENCUENTRA AL MAESTRO

Siempre que salgas de uno de los laberintos de la Casa Treta, encontrarás al Maestro Treta esperándote. **Como premio a tu inteligencia recibirás un regalo.** Fíjate que cuanto más complicado sea el laberinto, mejor será el premio que recibirás.




## ¡CONSÍGUELOS!

| | |
|---|---|
| A. CAR. NARANJA | F. CARTA IMÁN |
| B. CARTA OLA | G. CARTA BRILLO |
| C. CARTA PUERTO | H. CARTA TROPIC |
| D. CARTA MADERA | H. CARTA IMAGEN |
| E. CARTA SOMBRA | |

## PISTAS

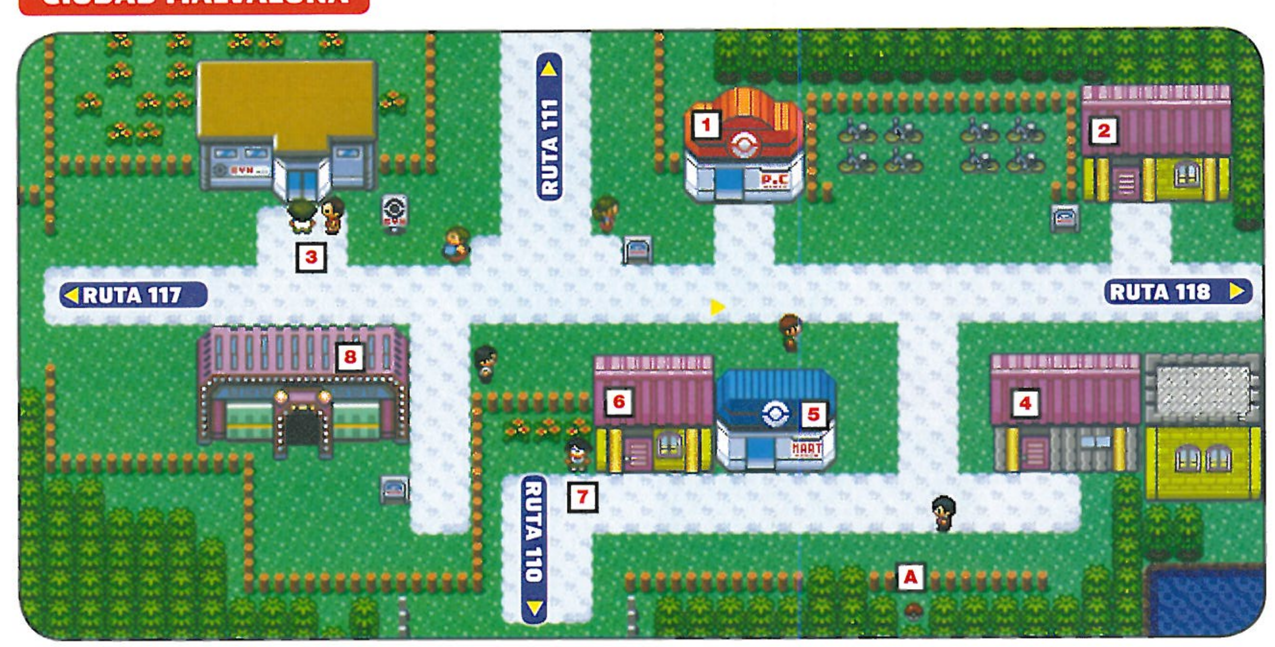
**En la Casa Treta encontrarás ocho laberintos que resolver.** Para entrar en cada laberinto necesitarás cumplir unos requisitos. Además, cada vez que resuelvas uno, recibirás un premio distinto.

| Visita a la Casa Treta | Requisitos para entrar al Laberinto | Premio conseguido |
|---|---|---|
| Visita 1 | 2 Medallas | Caramelo Raro |
| Visita 2 | 3 Medallas | Turno Ball |
| Visita 3 | 4 Medallas | Piedra Dura |
| Visita 4 | 5 Medallas | Bola Huno |
| Visita 5 | 6 Medallas | MT 12 (Mofa) |
| Visita 6 | 7 Medallas | Imán |
| Visita 7 | 8 Medallas | Máx. PP |
| Visita 8 | Entrar a la Torre Batalla | Tienda Roja o Tienda Azul |

# CIUDAD MALVALONA

**Ciudad Malvalona es un lugar excitante que está situado en pleno centro de Hoenn. Si quieres diversión y pasar un buen rato entre sus atracciones, haz una visita a su flamante Casino; y si lo que quieres es una bici, entonces sólo tienes que ir a la tienda de Anacleto.**

CIUDAD MALVALONA




## 1. MEZCLANDO RÉCORDS

En el Centro Pokémon de Ciudad Malvalona hay disponible una nueva opción. Sube al primer piso, **usa el Centro de Records del Club del Cable** para mezclar récords con tus amigos y así **compartiréis información muy especial.**




## 3. EL SUEÑO DE BLASCO

**Blasco** está con su tío delante del gimnasio. El chaval está impaciente por demostrar lo que ha mejorado entrenando Pokémon y **quiere luchar contra el líder Erico.** Más vale que le demuestres que aún no está preparado.




## 2. LA TIENDA DE BICIS

Objetos conseguidos: BICI CARRERA, BICI ACROBÁTICA

En la tienda de bicis podrás hacerte con una Bici Carrera o una Bici Acrobática. Cada bici es adecuada para una situación distinta. Por ejemplo, si quieres **subir una rampa o atravesar un suelo quebradizo,** tendrás que usar la **Bici Carrera.**




## 4. ROMPE ROCAS

Objeto conseguido: MO 06 (GOLPE ROCA)

En la casa que hay a la derecha de la tienda vive un hombre al que llaman el **Machacarrocas.** Si hablas con él, recibirás la **MO06 o Golpe Roca.** Cuando un Pokémon aprenda esta MO podrás partir las piedras que obstruyen el camino.



## 5. TIENDAS

En esta tienda podrás comprar objetos que **aumentan las habilidades de los Pokémon durante el combate.** Son muy baratos, así que cómpratelos y utilízalos en alguna batalla, verás como en ocasiones pueden darte la victoria.




| LISTA DE PRECIOS | | | |
|---|---|---|---|
| Poké Ball | 200 | Antídoto | 100 |
| Velocidad X | 350 | Protec. Esp | 700 |
| Superball | 600 | Antiparaliz | 200 |
| Ataque X | 500 | Directo | 650 |
| Superpoción | 700 | Despertar | 250 |
| Defensa | X550 | Precisión X | 950 |

## 6. CONSIGUE UN MONEDERO

En la casa que hay a la izquierda de la tienda vive **una señora que busca una Carta Puerto.** Haz el favor de ir a la tienda de Ciudad Portual y cómprale una. Cuando vuelvas y se la des, te dará un **Monedero para jugar en el Casino.**




## 7. CASINO

Cuando consigas el Monedero podrás **entrar en el Casino y comprar Fichas para jugar.** Prueba tu suerte y verás como, tarde o temprano, ganas todos estos premios. Pero eso sí, ten cuidadito y no te envicies o lo perderás todo.




**Casino**

| Premio | Fichas necesarias |
|---|---|
| MT 13 (Rayo Hielo) | 4000 |
| MT 24 (Rayo) | 4000 |
| MT 29 (Psíquico) | 3500 |
| MT 32 (Doble Equipo) | 1500 |
| MT 35 (Lanzallamas) | 4000 |
| MUÑ. Treecko | 1000 |
| MUÑ. Torchic | 1000 |
| MUÑ. Mudkip | 1000 |

## ¡CONSÍGUELOS!

**A. PRECISIÓN X**

# Líder Pokémon nº3

**Erico es un tipo con una personalidad electrizante. Puede que por ello tanto sus Pokémon como sus ataques preferidos sean los de tipo Eléctrico.**




## Erico

El equipo de Erico lo forman Pokémon de tipo Elétrico, aunque Magneton pertenece también al tipo Acero. **Ni se te ocurra combatir usando Pokémon de tipo Agua o de tipo Volador** o serás fulminado sin remisión. No olvides que el tipo Acero de Magneton le hace resistente a muchos tipos de ataques, pero es vulnerable a los de tipo Fuego, Lucha y Tierra.

## Equipo de Marcial

**VOLTORB Nv 20**
- **Tipo:** Eléctrico
- **Ataques:** Desenrollar, Chispa, Autodestruc y Onda Voltio.

**MAGNETON Nv 22**
- **Tipo:** Eléctrico-Acero
- **Ataques:** Supersónico, Onda Voltio, Onda Trueno y Bomba Sónica.

**ELECTRIKE Nv 20**
- **Tipo:** Eléctrico
- **Ataques:** Onda Voltio, Malicioso, At. Rápido y Aullido

**MANECTRIC Nv 24**
- **Tipo:** Eléctrico
- **Ataques:** At. Rápido, Onda Trueno, Onda Voltio y Aullido

### CONSEJO PARA ERICO

**Lo mejor contra los Pokémon eléctricos es utilizar Pokémon de tipo Tierra.** Este tipo no puede ser alcanzado por los ataques eléctricos, con lo que estarás a salvo de sus golpes más poderosos. Si además usas ataques de tipo Tierra, cualquier Pokémon eléctrico o de tipo Eléctrico-Acero como Magneton, no tendrá demasiadas opciones. Si te enfrentas a Erico con un Marshtomp (Agua-Tierra) en tu equipo, usa su DISP. Lodo y la victoria será tuya.

### PREMIOS ERICO

**MEDALLA DINAMO**

Con esta medalla **podrás usar GOLPE ROCA fuera de un combate.** Además, conseguirá que tus Pokémon sean un poco más rápidos.

**MT 34, ONDA VOLTIO**

Este ataque eléctrico es bastante potente, pero lo más interesante es que **nunca falla.**

# MALVALANOVA

**Entre la Ruta 110 y Ciudad Malvalona hay un subterráneo al que llaman Malvalanova. Dentro hay un generador que suministra energía eléctrica a la ciudad, pero parece que funciona mal. Cuando ganes la medalla de Ciudad Petalia y la MO Surf, Erico te encargará ir a apagarlo.**

## 1. ENTRA EN MALVALANOVA

El generador de Malvalanova funciona mal. Cuando tengas la medalla de Petalia y la MO Surf, Erico te esperará en las calles de Ciudad Malvalona para darte la **LL. Sótano. Con ella podrás entrar en Malvalanova y apagar el generador.**




## 2. LOS INTERRUPTORES

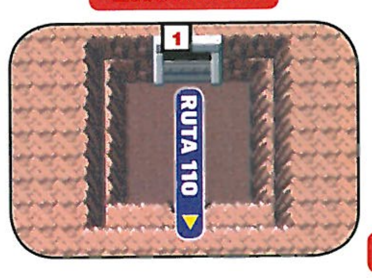
Malvalanova es un laberinto lleno de interruptores y puertas que se abren y cierran cuando los pulsas. Fíjate y te darás cuenta que **los interruptores verdes abren todas las puertas verdes** y los interruptores azules todas las azules.

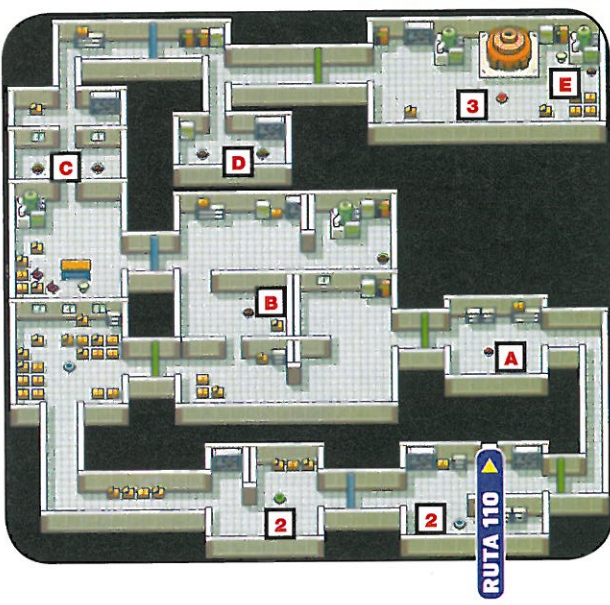


## 3. APAGA EL GENERADOR

El interruptor que apaga el generador te resultará inconfundible ya que es el único que hay de color rojo. Cuando salgas de Malvalanova no olvides **volver a Ciudad Malvalona a charlar con Erico.** Así recibirás la **MT24 (Rayo).**

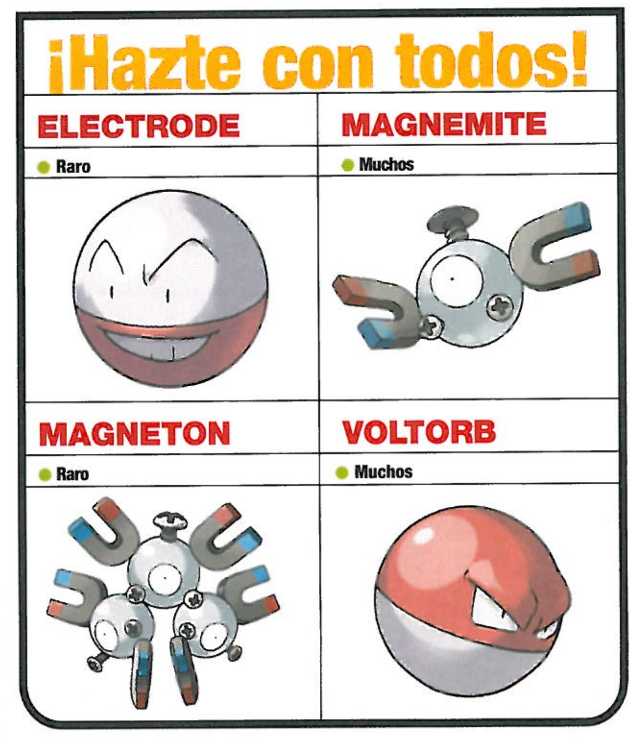





### ¡CONSÍGUELOS!

| | |
|---|---|
| A. ULTRABALL. | D. CURA TOTAL |
| B. CUERDA HUiDA | E. PIEDRATRUENO |
| C. ANTIPARALIZ | |



# RUTA 117

**Esta ruta es un paraje casi idílico. Está llena de flores, hierba y estanques de agua cristalina. Sin duda un lugar excelente para que los encargados de la Guardería cuiden tus Pokémon y les hagan aumentar de nivel mientras tú estás de aventura por Hoenn. ¡Venga, vamos a disfrutar!**

**RUTA 117**




## 1. LA GUARDERÍA

A la pareja de ancianos que se encarga de la Guardería les encanta cuidar Pokémon. **Si dejas un macho y una hembra Pokémon que sean compatibles,** conseguirás un Huevo del que saldrá un bebé Pokémon de la misma especie que la madre.




## PISTAS

Cuando dejes una pareja en la Guardería **puedes saber si conseguirás un Huevo preguntando al encargado.** Si te dice que tus Pokémon prefieren jugar con otros, no conseguirás nada. Sin embargo, si dice que no se quieren con locura o que se llevan bastante bien, estarás de enhorabuena.




*Estate atento al mensaje que te dan los viejecitos encargados de la guardería.*

## ¡CONSÍGUELOS!

| | |
|---|---|
| A. ULTRABALL | C. ANTIPARALIZ. |
| B. CUERDA HUíDA | |

## ¡Hazte con todos!

| | |
|---|---|
| **CORPHISH** | **GOLDEEN** |
| **Algunos** (Caña Buena)<br>**Muchos** (Super Caña) | **Algunos** (Caña Buena)<br>Muchos (Super Caña) |
| **ILLUMISE** | **MAGIKARP** |
| **Algunos** | **Muchos** (Caña Vieja y Caña Buena) |
| **MARILL** | **ODDISH** |
| **Muchos** | **Muchos** |
| **POOCHYENA** | **VOLBEAT** |
| **Algunos** | **Raro** |



# EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

**¡Hola entrenadores!... La saga Pokémon crece sin parar, pronto tendremos nuevos lanzamientos para la DS que nos harán disfrutar mientras esperamos las ediciones Perla y Diamante. ¡Qué envidia me dan los amigos japoneses! Ellos ya saben que, a lo largo de este año, podrán jugar las ediciones Pokémon que más expectación están causando en los últimos años.**

## Legendarios en el Frente

Hola Profesor Oak. Tengo unas preguntas sobre Esmeralda que quisiera que me aclarara:

1.- ¿Qué ataques le pondría a Latios? Yo lo tengo con Garra Dragón, Psíquico, Alivio y Recuperación.

Los ataques que le has puesto a tu Latios me parecen bien. Si algún día te planteas mejorarlo, puedes quitarle el movimiento Alivio y sustituirlo por algún ataque poderoso como Rayo (MT24), Rayo Hielo (MT13) o Terremoto (MT26) que te dé más juego contra más tipos de rivales. ¿Que por qué te digo esto? Pues porque Alivo, que está muy bien, cuando lo usas sirve para curar el envenenamiento, la parálisis o las quemaduras y, como sabes, curar a un Pokémon de esos problemas puede hacerse equipándole con bayas o usando algunas medicinas. Es decir, que si llevas tu Mochila bien equipada, el que Latios conozca Alivio no tendrá demasiada utilidad.

2.- Si algún día llegamos a tener a Ho-oh, Lugia y Mew, ¿podremos usarlos en el Frente de Batalla?

Pues, sintiéndolo mucho, no. Una de las reglas del Frente de Batalla es que no se admiten legendarios.

3.- Por ahora mi equipo Pokémon es: Blaziken, Crobat, Milotic, Latios, Gardevoir y Metagross (Gardevoir es el que menos me convence). ¿Qué le parece? ¿Cambiaría alguno?

Dices que Gardevoir no te convence y, aunque es un buen Pokémon, en tu equipo ya tienes un Pokémon de tipo Psíquico: Latios. Para que tu equipo quede perfecto, te aconsejo que sustituyas a Gardevoir por un Slaking con Corpulencia (MT08), Hiperrayo (MT15), Terremoto (MT26) y Bola Sombra (MT30). Slaking es un Pokémon con un poder de Ataque físico tan grande como el de algunos legendarios. Pero si haces que use Corpulencia, su Ataque y Defensa subirán y resultarán terroríficos. Además, como su nivel de PS es grande y sus niveles de defensa no son malos, resulta muy complicado debilitarle.




*LOS LEGENDARIOS no pueden utilizarse en el Frente de Batalla, así que tendrás que esforzarte más en formar un buen equipo que gane todos los desafíos.*

4.- Si dejo en la Guardería a Latios y Ditto, ¿conseguiré un mini Latios, querido profesor?

Pues no, Latios es un Pokémon legendario y ningún Pokémon legendario puede reproducirse, ni siquiera con Ditto.

5.- He leído por Internet información sobre Perla y Diamante y, según unas declaraciones de Nintendo en la revista Coro Coro, planean crear un mundo donde todos los que juguemos podamos interactuar con los demas, trabajar en el oficio que queramos, unirnos al equipo que queramos... Y yo pregunto, ¿para poder estar en este mundo será necesaria una conexión a Internet vía Wi-Fi? En caso afirmativo, ¿qué haremos los fans de Pókemon que no tenemos o no nos funciona el Internet por el Wi-Fi?

Bueno, a lo largo de este año, cuando salgan Perla y Diamante en Japón, sabremos si esa posibilidad de conectarnos a Internet con estas ediciones se lleva a la práctica. De todas formas, en el caso de que sea así, sólo necesitarás una conexión ADSL y un router. Las conexiones ADSL cada vez son más asequibles y funcionan mejor. Y si no tienes Wi-Fi, Nintendo ha puesto a la venta un adaptador que convierte tu PC en un puesto Wi-Fi.

***Daniel Funes***
*Girona*

**AUNQUE CONSIGAS A HO-OH, LUGIA O MEW NO PODRÁS LUCHAR CON ELLOS EN EL FRENTE DE BATALLA. UNA DE LAS REGLAS DEL FRENTE ES QUE NO SE ADMITEN LEGENDARIOS.**

## Un papá orgulloso

Hola. Me llamo Toni, y soy padre de un fantástico chico de 4 años que es súper aficionado a los Pokémon y, con 4 años y la ayuda de su padre, ha ganado la Liga Pokémon del Verde Hoja y Rubí. Tengo algunas dudas, que me gustaría me respondierais si es posible.

1.- ¿Dónde y cómo se consiguen los tickets misteriosos de la edición Verde Hoja y Rubí? Es que no sabéis lo pesadito que puede llegar a ser un niño de 4 años, que no atiende a explicaciones.



A CELEBI no hay forma de conseguirlo, aunque estamos seguros de que alguna de las novedades Pokémon que nos esperan, nos dará la oportunidad de tenerlo.

Se consiguen en los eventos que Nintendo suele organizar en la playita durante el verano. El año pasado se repartió el Ori-Ticket, el ticket que se necesita en las ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja para ir a la Isla Origen a capturar la forma de Deoxys correspondiente a la edición que tengas (roja o verde). Por lo que me dices en tu carta, tu hijo ya debe estar jugando con la edición Esmeralda, así que ten presente que es muy posible que este verano se organicen eventos en los que se repartan algunos




CUEVA PUNTEADA está en Isla Exta y en el último sótano de la misma encontrarás un científico que te dará la segunda contraseña del Almacén del Team Rocket.

de los tickets misteriosos de Esmeralda. Te aconsejo que estés alerta y leas de vez en cuando la web oficial de Pokémon (pokemon.nintendo.es) y la web www.nintendoplaya.com

2.- En la edición Rubí, ¿se puede atrapar a Rayquaza con Ultra Ball o sólo con la Máster Ball?

Vamos a ver, para que te quede claro te diré que cualquier Pokémon de cualquier edición puede atraparse utilizando las Ultra Ball. Sin embargo, cuando intentas atrapar a un legendario con la Ultra Ball necesitarás usar un montón y tener en cuenta que, antes de lanzarlas, debes llevar los PS del legendario a la zona roja y también paralizarlo o dormirlo. Si haces lo que te digo, la probabilidad de que la Ultra Ball acierte aumentará.

Pues bien, dicho esto, te diré que a Rayquaza puedes capturarlo lanzándole unas cuantas Ultra Ball o usando la Master Ball. Normalmente, para no complicarse la vida, suelo recomendar que se guarde la Master Ball para capturar a los legendarios que aparecen por las rutas de Kanto (los perros legendarios Entei, Raikou o Suicune) o de Hoenn (Latios o Latias).

## ALINEACIÓN POKéMON XD

# UN EQUIPO INVENCIBLE

**El equipo de Luis Balmori Ruiz (Madrid)**

**Hola Profesor. Me llamo Luis y tengo 13 años. Me gustaría saber su opinión de mi equipo y cómo podría mejorarlo. Y también, si no le importa, puntúelo del 1 al 10. De momento, nunca ha perdido. Mi equipo es de Pokémon XD, ahí va:**

**- Milotic: Tóxico, Protección, Hidrobomba y Recuperación. Además, va equipado con Agua Mística. Me gusta mucho este Pokémon cuando va de compañero con Electabuzz, hacen bastante combo.**

Poco puedo decirte de tu Milotic. Además, sabes que la combo Tóxico-Protección me encanta, así que a Milotic lo dejaremos tal cual que así está la mar de guapo. ¿No te parece?

**- Electabuzz: Trueno, Danza Lluvia, Protección y Tajo Cruzado. Está equipado con Restos. Al usar Danza Lluvia con Milotic sube Hidrobomba y el Trueno de Electabuzz no falla.**

La combo Trueno y Danza Lluvia está muy bien, sin embargo, no entiendo bien qué hace tu Electabuzz con Tajo Cruzado. Electabuzz no maneja bien los ataques de tipo lucha dado que su poder de Ataque físico es muy mediocre. Para mí lo ideal sería que lo transfirieras a la edición Roja o a la Verde y lo llevaras al Tutor de Movimientos que enseña el movimiento Onda Trueno (está en el primer piso de Silph S.A). Con este movimiento puedes paralizar al rival y eso te dará mucha más ventaja que si le lanzas el golpe Tajo Cruzado. También deberías pensarte si sustituyes Protección por Pantalla Luz (lo puede recordar o se lo puedes enseñar con la MT18). Con Pantalla Luz disminuyes a la mitad el daño de los ataque especiales cinco turnos, lo cual puede ser más efectivo que jugar a la defensiva y usar Protección (ya sabes que este movimiento falla si lo usas varias veces seguidas).

**- Umbreon: Finta, Luz Lunar, Bola Sombra y Rayo Confuso. Objeto: Gafas de Sol. A este Pokémon lo saco con Houndoom para que, cuando use Día Soleado, la Luz Lunar funcione mejor.**

Entendido, no tocaremos a Umbreon.

**- Houndoom: Triturar, Rayo Solar, Día Soleado y Lanzallamas. El problema de este Pokémon es su baja defensa. Para remediarlo un poco le he equipado con Cinta.**

Llevas razón, lo peor de este Pokémon es su baja defensa, pero al menos los movimientos que has elegido son perfectos.

**- Tyranitar: Enfado, Avalancha, Hiperrayo y Terremoto. Como el Enfado le confunde. le he equipado con la baya Ziuela.**

En principio tu Tyranitar está muy bien, pero se me ocurre algo. Como a Electabuzz le hemos eliminado Tajo Cruzado y te has quedado sin ningún ataque de tipo Lucha, puedes hacer que Tyranitar olvide Hiperrayo y aprenda Demolición (MT31). El nivel de Ataque físico de Tyranitar es enorme, por eso los ataques de tipo Lucha los maneja muy bien. Además, con Demolición podrás destrozar las barreras que pone el rival cuando usa Pantalla Luz o Reflejo. Por cierto, he preferido que quites Hiperrayo porque, aunque este moviemiento es muy poderoso, te deja un turno a merced del enemigo.

**- Lugia: Aerochorro, Psicoataque, Hidrobomba y Recuperación. El problema del Psicoataque es que te baja mucho el ATAQ. Especial, así que le he equipado con Hier. Blanca.**

Llevas razón sobre el Psicoataque, por eso, te propongo una alternativa. Haz que Lugia olvide Hidrobomba (lo conoce Milotic) y que aprenda Psíquico (MT29). Cuando saques a Lugia a combatir, usa Psíquico y olvídate de Psicoataque, a no ser que necesites un golpe fulminante para rematar la faena o andes a la desesperada. El daño masivo que ocasiona Psicoataque le hace adecuado para situaciones especiales, pero al bajar el ATAQ. Especial, no resulta eficaz en un intercambio normal de golpes. Para terminar me dices que puntúe tu equipo del 1 al 10. Pues bien, aunque has elegido muy bien los ataques de todos tu equipo, sabes que tu punto débil son Electabuzz y Houndoom, dos Pokémon que no suelen funcionar bien en combates de alto nivel. En fin, te doy un 7.

3.- En Pokemon Rubí, ¿cuándo o cómo se consigue la segunda contraseña en la Cueva Punteada?
Supongo que te has confundido porque la Cueva Punteada está en las ediciones Roja y Verde y no en Rubí. Bien, lo primero que tienes que saber es que, para abrir la puerta de la Cueva Punteada, tendrás que usar Corte. Si vieras a algún científico delante de la puerta impidiéndote la entrada, significaría que se te ha pasado ayudar a Lorelei en Isla Quarta. Luego, cuando llegues al último sótano de la Cueva Punteada, verás un Zafiro. Pero justo cuando lo vayas a coger, aparecerá un malvado científico del Team Rocket que te lo quitará, aunque te dará la segunda contraseña del Almacén del Team Rocket en Isla Inta.

***Xavier y Toni Romeras***
*E-mail*

## Otra Máster Ball

Hola Profesor Oak, me llamo Alejandro Armero y tengo estas dudas sobre Esmeralda:

1.- ¿A qué nivel evoluciona Marshtomp a Swampert?
Para que valga de respuesta tanto a ti como a todos los que estáis jugando con Esmeralda, os diré que los tres Pokémon de inicio tienen su primera evolución en el nivel 16 y la última en el 36. Así, si tu Pokémon de inicio ha sido Mudkip, lo habrás visto evolucionar a Marshtomp en el nivel 16 y, cuando éste alcance el nivel 36, lo verás evolucionar a Swampert.

2.- ¿En Esmeralda es obligatorio enfrentarse a los líderes del gimnasio?
Te veo un poco despistadillo, pero para eso estoy yo, para solucionar las dudas de todos. Mira, si no vences a todos los líderes de gimnasio, nunca tendrás la posibilidad de usar todas las Máquinas Ocultas fuera de un combate. Y si no puedes usarlas, entonces te puedes encontrar con que no puedes hacer Surf o remontar cascadas, con lo que te será imposible llegar hasta la Liga Pokémon y mucho menos al Frente de Batalla.

3.- ¿Hace falta capturar a los Pokémon de la Pokédex o vale con avistarlos a todos?
Completar la Pokédex significa capturarlos a todos. Si tu único objetivo es ganar la Liga Pokémon y completar el Frente de Batalla, no necesitas completar la Pokédex. Pero si quieres que el profesor Abedul te dé la opción de hacerte con Cyndaquil, Totodile o Chikorita (los Pokémon iniciales de Oro y Plata), entonces necesitarás haber capturado a los 200 Pokémon que habitan en Hoenn (aunque tengan su hueco reservado en la Pokédex, no es necesario tener a Jirachi ni a Deoxys).

4.- ¿Se consigue a Cyndaquil, Totodile y Chikorita o se consigue solo a uno?
Cuando completas la Pokédex de Hoenn, Abedul te dará la opción de hacerte con uno de ellos. Si quieres tener a los tres, entonces tendrás que hacer intercambios con otras ediciones.

5.- ¿Dónde puedo conseguir a Murkrow, Metapod y Scizor?



LA LOTERÍA POKÉMON del Centro Comercial de Ciudad Calagua te permitirá, si tienes un poquito de suerte, conseguir alguna que otra Máster Ball.

Estos Pokémon no puedes conseguirlos en la edición Esmeralda, así que para tenerlos deberás hacer intercambios con otras ediciones. A Murkrow te lo puedes traer desde Pokémon Rojo Fuego o Pokémon Colosseum, a Metapod desde Rojo Fuego o Verde Hoja. Para tener a Scizor puedes intercambiarlo con alguien que lo tenga en la edición Rojo Fuego, aunque también podrías traerte desde esa misma edición a un Scyther equipado con Rev. Metálico. En cuanto ese Scyther llegue a tu cartucho de Esmeralda, lo verás evolucionar a Scizor.

6.- ¿Dónde puedo conseguir suficientes Máster Ball para capturar a Ho-oh, Lugia, Rayquaza y Deoxys?
Vamos a ver, en Pokémon Esmeralda solo hay una Máster Ball y la encontrarás en la Guarida del Equipo Aqua. Sin embargo, si juegas a la lotería que hay en la planta baja del Centro Comercial de Calagua, tendrás la opción de conseguir otras Máster Ball... siempre y cuando el número de la lotería coincida con el ID de uno de tus Pokémon. Así que ya sabes, como el ID de un Pokémon coincide con el ID del entrenador que lo capturó, cuantos más Pokémon tengas en tu equipo que hayan pertenecido a otros entrenadores, más probabilidades tendrás de conseguir alguna que otra Máster Ball. Por cierto, no olvides que para capturar a los legendarios que me comentas no es necesario tener una Máster Ball, con unas cuantas Ultra Ball y un buen movimiento para dormirlos o paralizarlos, también puedes apañarte.

**PARA CAPTURAR A HO-OH, LUGIA, RAYQUAZA O DEOXYS NO ES NECESARIO TENER UNA MASTER BALL, CON UNAS CUANTAS ULTRA BALL Y UNA BUENA ESTRATEGIA...**



ISLA ESPEJISMO es un gran misterio que hay en la Ruta 130. La única persona en Hoenn que sabe si ha aparecido es un anciano que vive en Pueblo Oromar. ¡Ve a buscarlo!

***Alejandro Armero***
*Gijón*

## Isla Espejismo

Hola Profesor Oak. Me llamo Gonzalo, tengo 14 años y unas cuantas preguntas sobre la edición Esmeralda:

1.- ¿Dónde puedo conseguir a Feebas, uno de mis favoritos?
Sobre Feebas hemos hablado mucho, especialmente con las ediciones Rubí y Zafiro, pero bueno, no viene mal repetirlo. A Feebas lo encontrarás pescando en la Ruta 119, pero para capturarlo tendrás

### LOS SÍMBOLOS DEL FRENTE

| Edificio y As | Símbolo | Rondas para el símbolo de Plata | Rondas para el símbolo de Oro |
|---|---|---|---|
| Torre Batalla: Destra | Símbolo de la Destreza | 5 | 10 |
| Cúpula Batalla: Tactio | Símbolo de la Táctica | 5 | 10 |
| Palacio Batalla: Aniceto | Símbolo de la Ánimo | 3 | 6 |
| Dojo Batalla: Coro | Símbolo de la Coraje | 4 | 8 |
| Fábrica Batalla: Sabino | Símbolo de la Saber | 3 | 6 |
| Sierpe Batalla: Fortunia | Símbolo de la Fortuna | 2 | 10 |
| Pirámide Batalla: Valente | Símbolo de la Valentía | 3 | 10 |

que tener en cuenta algunas cosas. Si la zona de pesca la divides en cuadritos en los que puedes lanzar la caña, Feebas solo está en seis de ellos. Además, esas seis zonas variarán su posición si cambias la frase de moda del Club de Azuliza. Bien, dicho esto, para encontrar a Feebas tendrás que recorrer palmo a palmo la zona de pesca de la Ruta 119 y lanzar la caña (por ejemplo la Caña Buena) siete u ocho veces en cada lugar en el que puedas pescar. Si estás en una zona en la que vive Feebas, esos siete u ocho intentos serán suficientes para encontrarlo.




*EN CUEVA CARDUMEN a veces encontrarás marea alta. Si quieres volver cuando la marea esté baja y explorarla a fondo, solo tienes que esperar seis horas y volver a la cueva.*

2.- ¿Cómo llego a la Isla Espejismo?

Muy sencillo. Lo primero que tienes que saber es que la Isla Espejismo es una isla que aparece de forma misteriosa en medio de la Ruta 130. Nadie sabe por qué aparece y muchos dicen que verla es solo cuestión de suerte. Sin embargo, en una casa de Pueblo Oromar vive una anciano que siempre está mirando por la ventana con la esperanza de que aparezca. Lo más fácil es que le preguntes todos los días, así te ahorrarás explorar la Ruta 130 y, en cuanto te diga que la ha visto, podrás ir para allá disparado y visitarla. Seguro que te llevas alguna sorpresa.



## MI BASE SECRETA

# UN NUEVO POKéMON

**Daniel Rocher, de Gandía (Valencia) ha ideado un Pokémon tan guay que sería digno de los próximos Diamante y Perla. ¡A ver si lo ven en Game Freak!**

Este mes tenemos a **Nantus, un nuevo Pokémon que ha inventado Javier Vaquerizo,** un chaval de 10 años de Navarra. Te felicito, Javier, nuestro cuadro de honor es todo tuyo y de ese Pokémon tan chulo que ha salido de tu imaginación. Bueno, y aparte de imaginación, veo que a la hora de confeccionar sus movimientos has empleado mucha sabiduría. Espero que sigáis así, mola saber que estas líneas las leen chavales con tanta creatividad.




*SALAMENCE es un dragón muy apreciado por los buenos entrenadores. Fijaros bien en él porque se da cierto aire al Nantus que me ha enviado Javier Vaquerizo.*

### NANTUS

Este Pokémon se forma juntando los genes de Latios, Latias, Rayquaza y Duskull. Echa unas llamaradas cargadas de espectros que producen quemaduras y pesadillas. Del símbolo de su frente brota una extraña fuerza que causa temor sobre el Pokémon contra el que luche. Veamos sus ataques y movimientos.

**TIPO 1:** Dragón. **TIPO 2:** Sinestro.

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| Básico | Dragoaliento | Dragón |
| Básico | Triturar | Siniestro |
| Nv.5 | Psicorrayo | Psíquico |
| Nv. 10 | Pisotón. | Normal |
| Nv. 15 | Mordisco | Siniestro |
| Nv. 20 | Cola Férrea | Acero |
| Nv. 25 | Bola Sombra | Fantasma |
| Nv. 30 | Danza Dragón | Dragón |
| Nv. 35 | Golpe Aéreo | Volador |
| Nv. 40 | Llamarada | Fuego |
| Nv. 45 | Ascuas | Fuego |
| Nv. 50 | Golpes Furia | Normal |
| Nv. 55 | Giro Fuego | Fuego |
| Nv. 60 | Desarme | Siniestro |
| Nv. 65 | Dragochorro | Dragón |
| Nv. 70 | Psicoonda | Psíquico |
| Nv. 75 | Enfado | Dragón |

**EVOLUCIÓN:** No tiene
**HABILIDAD: Levitación:** No sufre at. de tipo Tierra

### MOVIMIENTOS HUEVO

| Nombre | Tipo |
|---|---|
| Cuchillada | Normal |
| Cofusión | Psíquico |
| Ciclón | Dragón |
| Tinieblas | Fantasma |
| Persecución | Siniestro |
| Garra Dragón | Dragón |
| Hiperrayo | Normal |

3.- ¿Qué Pokémon salen en Esmeralda y cuáles no?

Mira, darte la lista de todos los Pokémon que puedes obtener en Esmeralda sería más largo que un mes sin Jimmy y sus "movidas". De todas formas, lo que sí puedo decirte es que, para completar la Pokédex de Hoenn, necesitarás traerte de las ediciones Rubí y Zafiro a Surskit, Masquerain (la evolución de Surskit), Meditite, Medicham (la evolución de Meditite), Lunatone (solo está en Zafiro), Zangoose (solo está en Rubí) y Roselia.

4.- ¿Dónde se consiguen los movimientos Rev. Metálico, Mejora y Escama Dragón?

Rev. Metálico lo encontrarás equipado en los Magnemite y Magneton salvajes (los hallarás en Malvalanova). Mejora es un objeto que no encontrarás en Esmeralda. Para encontrar la Escama Corazón tendrás que capturar unos cuantos Horsea (con la Super Caña en las Rutas 132, 133 o 134) o algunos Bagon salvajes (Cascada Meteoro) y ver si la llevan equipada.

5.- Tengo un símbolo del Frente de Batalla. ¿Cómo hago para que me salgan los jefes de cada edificio?

Aunque esta información puedes encontrarla en la Guía de Recorrido de Esmeralda que se publicó hace un par de números, volveré a ponerla por si no tienes ese ejemplar. Para combatir contra el As de cada edificio, tendrás que completar varias rondas de combates. Recuerda que cuando ganes a un As, recibirás un símbolo que quedará grabado en tu Pase del Frente. En total hay catorce símbolos, siete de plata y siete de oro. Los tienes aquí al ladito, en la página anterior.

***Gonzalo Come Borja***
*Barcelona*




¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿o queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

## Pekestrella



**Miguel Gómez Díaz (Madrid). 3 años**

Oak: –¡Oh! ¡Con solo 3 años, dibuja un Chikorita maravilloso y encima se inventa un Pokémon búho! Mari: –José y Sandra, padres de la criatura, ¿qué le dais de comer? Jimmy: –Algo mejor que los ladrillos con nata que me he zampado, fijo. ¡Argh!

**¡POKéMON MINI!**

Te regalamos una consola Pokémon Mini si eres nuestra Pekestrella del mes.



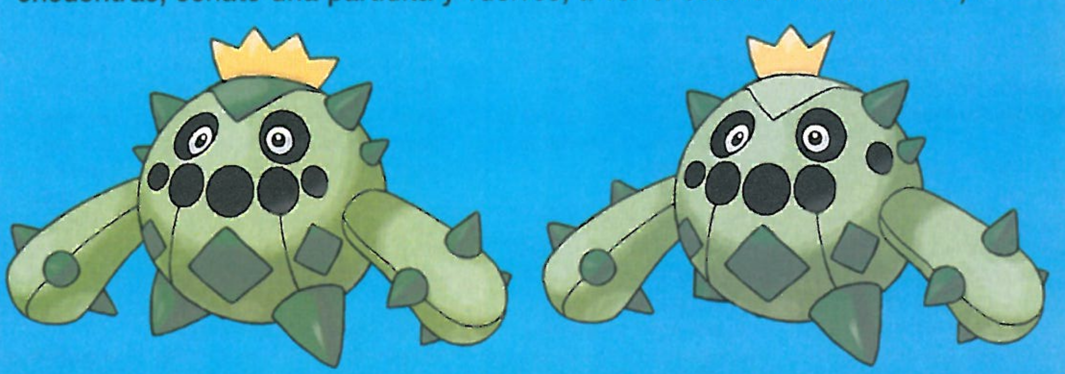
## ¡Participa y Gana!



**Este mes regalamos estas molonas libretas, con un motón de Pokémon, a todos los que han participado en la Zona Pokémon.**

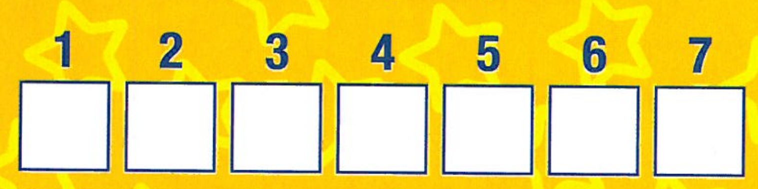
## Busca las diferencias

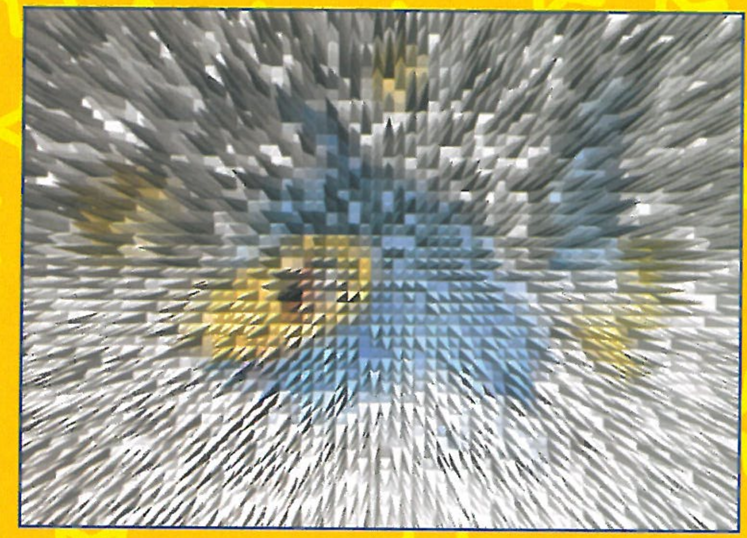
Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los dos Cacnea (y si no las encuentras, échate una partidita y vuelves, a ver si estando más fresco...).



# El Poké-Misterio

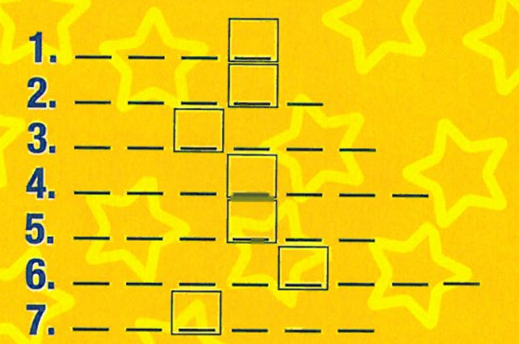
¿Qué pequeñas pistas nos darán este mes en el Poké-Misterio? ¿Adivinarás todos los Pokémon con ellas? Basta de preguntas, aquí lo único que importa es juntar las letras recuadradas en cada respuesta, hasta formar el nombre del pokémon de la imagen partida en ochocientosmil pedazos, esa.



## Definiciones

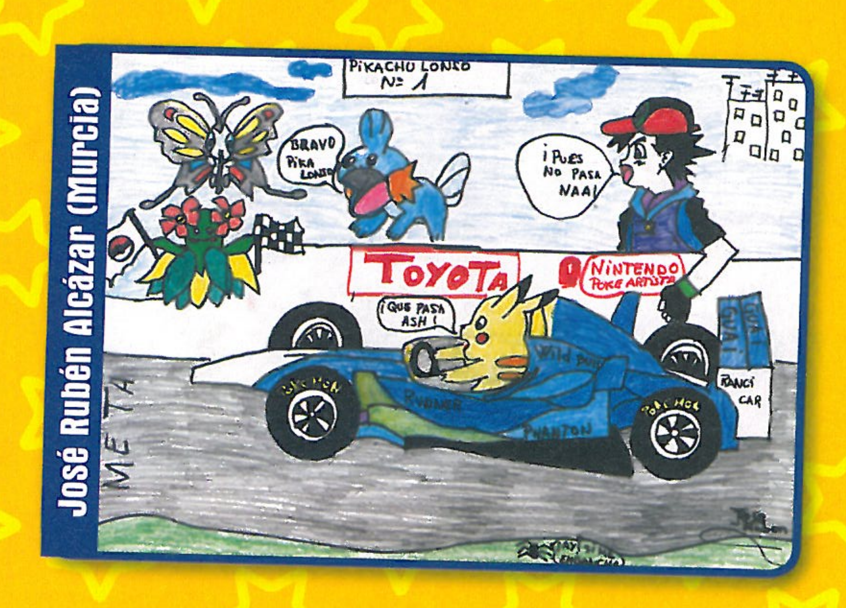
**1.** Usa el cuerno de su cabeza para romper el hielo.
**2.** Evoluciona a Golbat en el nivel 22.
**3.** Usa sus pinzas-cuernos como arma de ataque.
**4.** Se encontró una colonia de ellos bajo el agua.
**5.** Está colgado de los árboles hasta evolucionar.
**6.** Aplica a Eevee una piedra Agua y saldrá.
**7.** Sus cascos son más duros que el diamante.




## PODER PSÍQUICO

Jimmy: –Te cambio la ésta por aquél de los melindres vistos, siempre que me...
Mari: –¿Estás de broma, pringazón? Si acaso, me llevo la ésta y la subsiguiente y tú eliges entre estos otros de crisol largo, que no los quiere nadie ni rega...
Oak: –¡¿Queréis dar alguna pista a los chavales ya y dejaros de "trapincheos"?!






José Rubén Alcázar (Murcia)

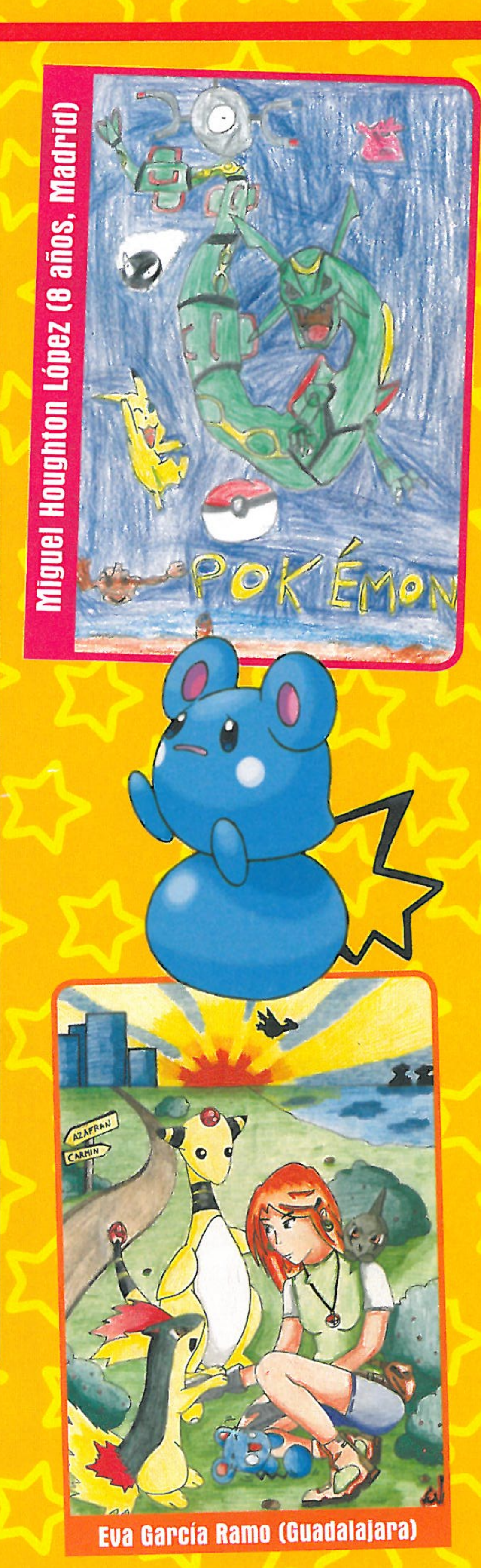



# PokéArtista




**Judit Martínez Roldán (Barcelona)**
Jimmy: –¡Pues ganaste con tu pelirrojo mejorado, Judit, tía bestia! Oak: –¿Y qué más nos decía en la carta, Jimmy? Jimmy: –Mmm... que solo le falta tener el XD. Oak: –¡Pues, hala!

**¡UN «POKéMON XD» DE REGALO PARA LA POKéARTISTA DEL MES!**

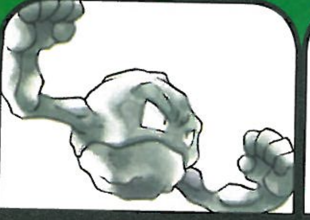



Miguel Houghton López (8 años, Madrid)

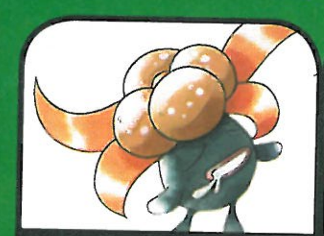
Eva García Ramo (Guadalajara)

# Combate Total

Seguramente sabes casi tanto como nosotros de Pokémon y... ¿más, dices? Pues adivina qué Pokémon ganaría cada combate si solo usaran ataques de sus tipos.



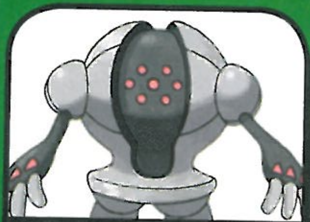

Geodude VS Torchic




Gloom VS Sharpedo




Mawile VS Electrike




Registeel VS Solrock

## Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador










1. _ _ _ _ _ B _ _ _

2. _ _ _ L _ _ _

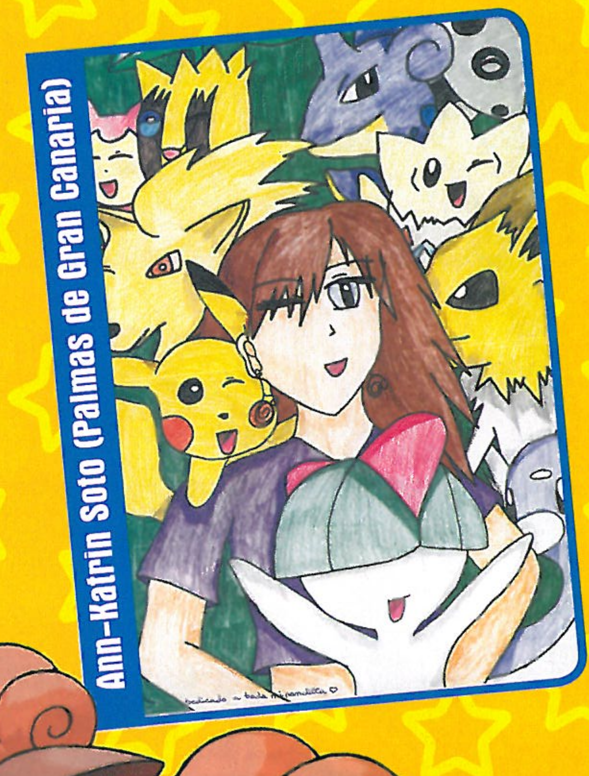
3. _ H _ _ _ _ _ _

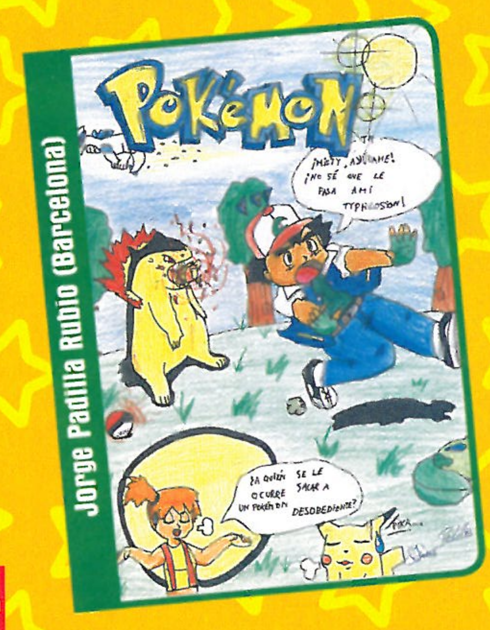



# Poké-Sudoku

¿Te sabes bien los números... del 1 al 4? Sí, ¿verdad? Pues rellena los huecos del sudoku. No se pueden repetir números en una misma fila ni columna, y en cada cuadrante deben estar los cuatro números.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | | 1 | 2 |
| | 2 | | |
| | 3 | 2 | |
| | | | 3 |

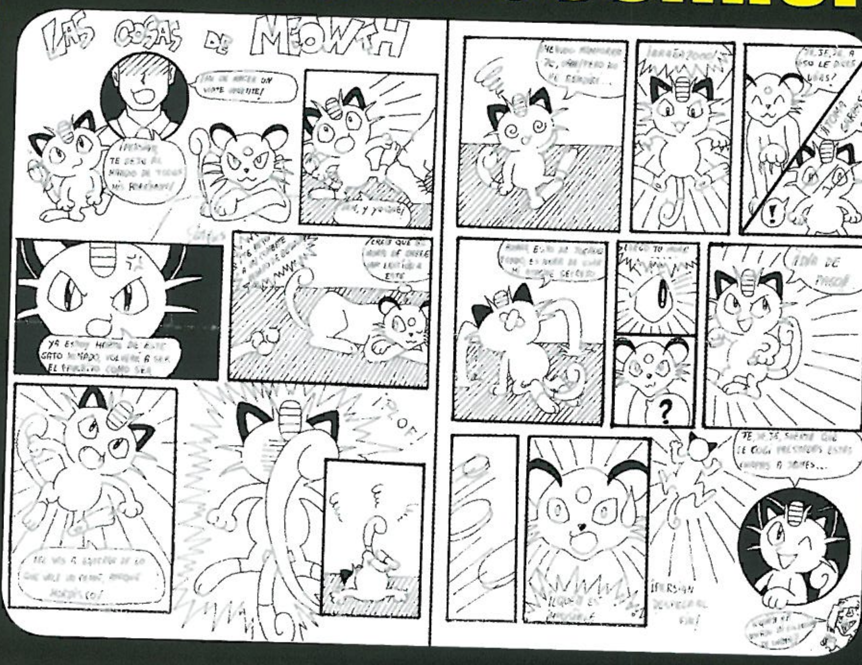

Ann-Katrin Soto (Palmas de Gran Canaria)



Jorge Padilla Rubio (Barcelona)


Inés Pérez de Ceta (Pontevedra)

# ¡Toma PokéComic!




**Elena Buzón Sarmiento (Córdoba)**

Jimmy: –Cuando uno sabe dibujar, no le basta con representar una escena y punto. Os lo digo yo, que...
Mari: –Que no has conseguido hacer ni siquiera un Ditto reconocible en toda tu "carrera de dibujante".
En cambio, Elena nos demuestra que, dibujando e ideando historietas Pokémon, ¡es de las mejores!



Enrique Couceiro (La Coruña)

## LLAMADAS

### (¡Chavalieri!)

### ¡Participa!

¡Hola, Poké-Maniaco! ¿Te gusta la Zona Pokémon? Pues haz un dibujo, una foto o algo y mándanoslo a:

Zona Pokémon
C/Los Vascos, 17
28040 MADRID

Si se publica, habrás ganado una libreta Pokémon, fijo. Y quizá te lleves algo más...

## Soluciones pasatiempos

**Diferencias Cacnea**



**El Poké-Misterio**

1. Seel
2. Zubat
3. Pinsir
4. Dratini
5. Kakuna
6. Vaporeon
7. Ponyta

SOLUCIÓN:: LANTURN

**Poder Psíquico**

Es Torchi. Estaba fácil, ¿no?

**Combate Total**

Los ganadores son: 1. Geodude 2. Gloom 3. Electrike 4. Registeel

**Siluetas**

1. Iggly buff 2. Kecleon 3. Shuppet

**Poké-Sudoku**



| | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | 4 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 4 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 4 | 3 |